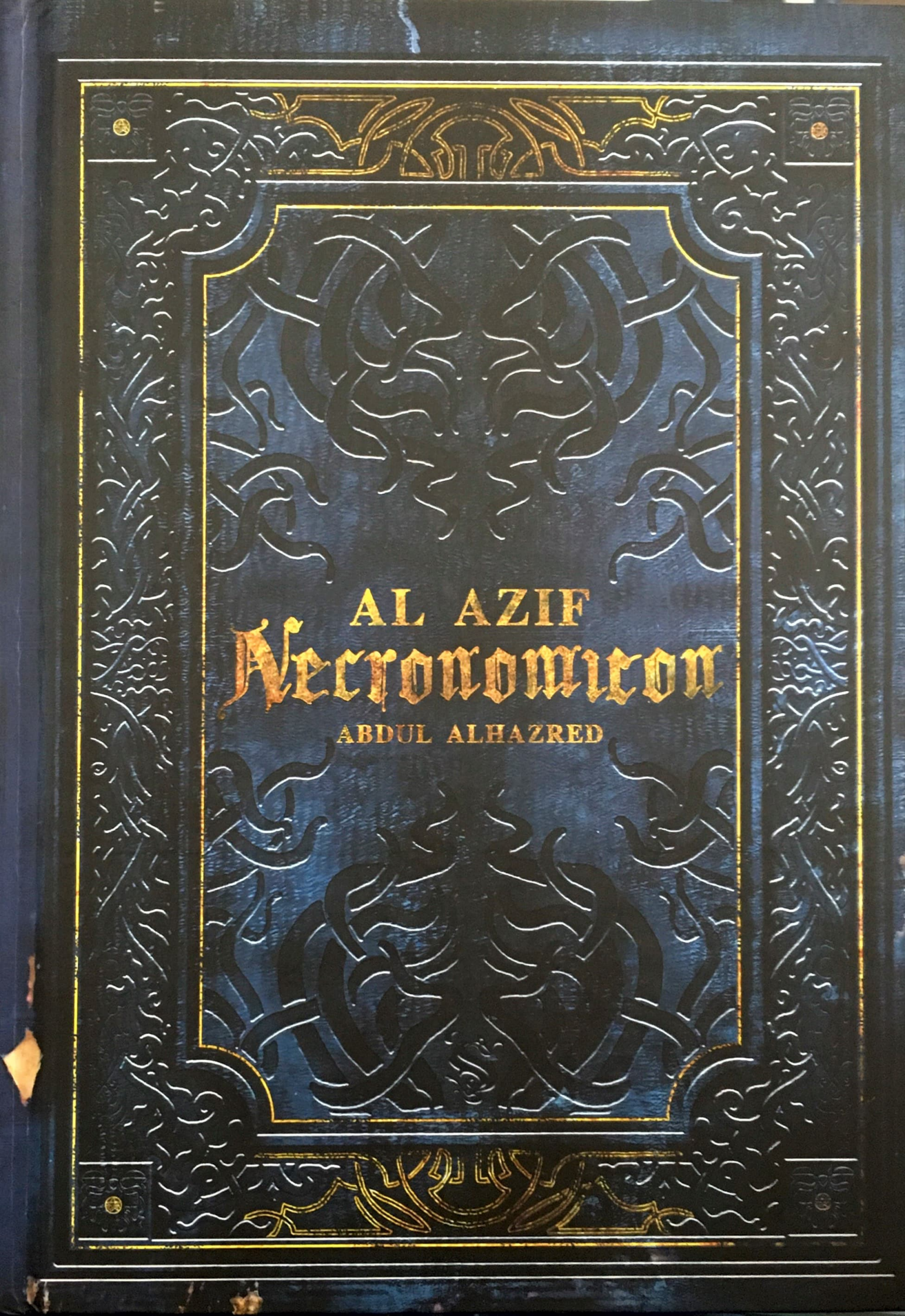

AL AZIF
Necronomicon
ABDUL ALHAZRED

CONSELHO EDITORIAL
Diego Moreau
Douglas Phillips Freitas
Johnny C. Vargas

EDITOR
Douglas P. Freitas

CAPA E LAYOUT
G. Pawlick

ORGANIZAÇÃO
Douglas P. Freitas

TRADUÇÃO DE
"A HISTÓRIA DO NECRONOMICON"
Mariana Costa
ADAPTAÇÃO
Nathalia Sorgon Scotuzzi

REVISÃO E LAYOUT
Trata-se de um trabalho autoral, tudo realizado pelos artistas convidados.

DIAGRAMAÇÃO
Johnny C. Vargas

REVELAÇÕES DE ABDUL ALHAZRED
Douglas Freitas

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F87a Lovecraft, Howard Phillips

Al azif: o necronomicon / Howard Phillips Lovecraft; tradução de Mariana Costa. – São José : Skript, 2020.
120 p. : il.

ISBN: 978-65-86284-11-9

1. Literatura americana – contos fantásticos. 2. Horror. I. Costa, Mariana. II. Título

CDD: 82-344
CDU: 813

André Queiroz – CRB-4/2242

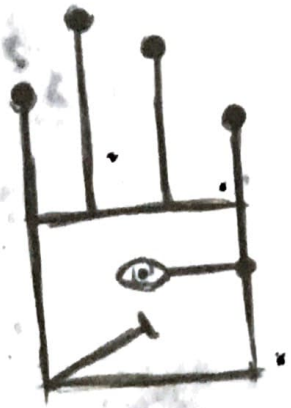
كتاب العزيف

AL AZIF

Necronomicon

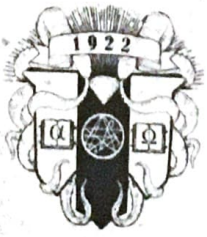
ABDUL ALHAZRED

عبد الله الحظرد



Deuses antigos
Novos e esquecidos
Protejam este leitor

VERSÃO



MISKATONIC
UNIVERSITY

SUMÁRIO

PREFÁCIO
Felippe Barbosa.....011

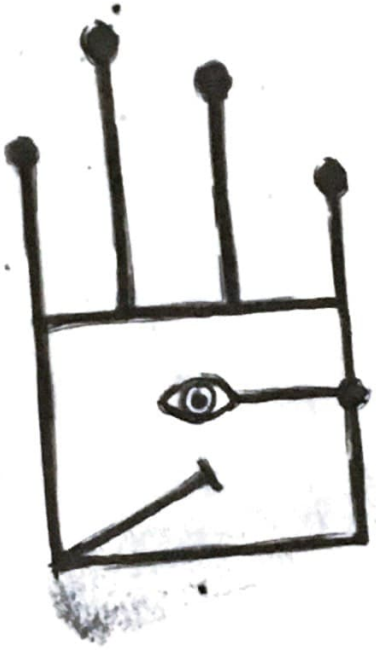
A HISTÓRIA DO NECRONOMICON
H.P. Lovecraft.....019

APRESENTAÇÃO
Larissa Prado (com arte de Daniella Salamão).....023

REVELAÇÕES DE ABDUL ALHAZRED
Abdul Alhazred.....031

AL AZIF.....037

Intérpretes do desconhecido.....127



Aviso! ~~Prefácio~~

FELIPPE BARBOSA

O som do insistente gotejar já se tornou completamente insuportável.

Aqui, no interior de meu pequeno escritório, observado pelas dezenas de livros que guardo na estante e pelas paredes pálidas decoradas com alguns pôsteres ilustrados com seres bestiais e personagens de séries de tevê, tento ao máximo me concentrar no trabalho em frente ao computador e ignorar as correntes de ar gélido ocasionais que me causam arrepios — mesmo que as janelas

estejam completamente fechadas.

A cada gota que cai... minha mente lateja.

O gotejar insiste... e nunca termina.

Há semanas que não mais conheço o significado de descanso, já que ao deitar, nunca consigo pregar os olhos. Na verdade, após o ocorrido da semana passada, no qual tive a horrenda visão na cama em meu quarto, não tentei mais dormir naquele cômodo. Os raros cochilos, os quais me permito tirar, têm sido aqui mesmo, na cadeira do escritório, às vezes com os braços debruçados sobre a escrivaninha, mas com a tela do monitor sempre acesa, com este documento aberto — com a função de me lembrar permanentemente que devo concluí-lo.

Não que eu precisasse que algo a mais me lembrasse de tal tarefa. Já que o gotejar aqui permanece... insiste... e nunca termina.

Faz semanas que aceitei redigir o prefácio desta edição do famigerado "Al Azif". Sempre trabalhei com literatura e comentar sobre obras relacionadas ao Horror Cósmico na internet faz parte de meu cotidiano. Por isso, não hesitei em aceitar o convite para fazer parte de um projeto que buscava unir artistas em prol de reunir as peças deste eterno enigma que sempre foi e ainda será o Necronomicon.

O famoso "Livro dos Mortos" — que reúne relatos, instruções, rituais e conhecimentos que envolvem meios para tornar o Oculto visível e o Desconhecido alcançável — ganhou minha atenção pela primeira vez há mais de treze anos, na época em que eu auxiliava meu avô na manutenção de sua antiga biblioteca. Um dos poucos dentre os irmãos em sua época que podia encher a boca com orgulho e dizer que se formou na Universidade, meu avô foi sempre um ávido leitor, não apenas de literatura clássica e enciclopédias extensas, mas também de *pulp fiction*. Foi num de seus exemplares que li "*O Horror de Dunwich*" pela primeira vez. Lembro-me bem da confusão da minha mente adolescente ao primeiro contato com os escritos de Lovecraft. Perguntei ao meu avô quem era "aquele tal de Howard" e por que ele escrevia sobre esses seres abissais e hediondos de forma tão verídica... como se ele realmente acreditasse... como se realmente os conhecesse.

Lembro-me bem das risadinhas de meu avô ao receber tais questionamentos. Ele sempre gostou que eu lhe fizesse perguntas, mas nunca entregou as respostas facilmente. Naquela tarde, ele grifou uma das páginas da coletânea mais extensa de contos e ensaios de Lovecraft que possuía e me fez ler em voz alta por diversas vezes a seguinte frase: "Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe".

E toda vez que eu limpava suas prateleiras e folheava os variados livros, ele pedia que eu repetisse o trecho, para se certificar de que eu ainda me lembrava.

Após ter lido *"Os Sonhos na Casa da Bruxa"* e *"A Coisa na Soleira da Porta"*, questionei meu avô pela primeira vez sobre o tão falado *"Necronomicon"*. Convencido na época de que era apenas mais um dos artefatos fictícios que H.P. Lovecraft teria criado em seu universo literário, citando-o sempre com sua característica verossimilhança, indaguei se o autor nunca chegara a publicar de fato o *"Livro dos Mortos"*.

A resposta de meu avô foi grosseira, como se minha pergunta havia sido ofensiva. Ele explicou que não haveria como o falecido autor ter publicado algo que não era realmente dele. Nem mesmo o conhecido Árabe Louco, Abdul Alhazred, era de fato "possuidor" das páginas que redigiu. Afinal, o conhecimento jamais foi uma espécie de posse. E, assim, o "Necronomicon" jamais poderia ser possuído, apenas compartilhado.

Dizia também meu querido velho que ninguém, nem mesmo Lovecraft, jamais teve acesso ao conteúdo integral do *"Necronomicon"*. Tentou ao máximo me convencer de que o livro realmente existira, e de que resquícios dele jazem guardados há tempos pelas mais diferentes instituições... e que Lovecraft tinha sido, nas palavras dele, "um tremendo filho da puta que teve acesso a mais do que podia, e divulgara mais do que devia, sob a falsa premissa de que aquilo que escrevia era nada além de ficção".

Meu avô contou ainda que, na sua época da faculdade, fez uma excursão de algumas semanas pela Argentina junto a alguns colegas, e que por conta própria investigou os rumores de que havia uma cópia do *"Al Azif"* original aos cuidados da Universidade de Buenos Aires.

"Era ainda mais completo do que aquele guardado em Harvard, o original ao qual Lovecraft teve acesso. Eu tive a chance de folheá-lo, mas recusei". Foram suas exatas palavras para mim.

Não entendi a razão pela qual ele dizia ter saído do país e investigado a localização do livro misterioso, que alegava ser real, para depois desistir da chance única de ler o conteúdo presente nas páginas. E foi então que meu avô pôs a mão em um de meus ombros e passou a mim o ensinamento do qual eu jamais me esqueceria.

"Meu garoto, entenda... Se algo tão imponente e colossal quanto a vastidão do Universo se esconde da humanidade há eras, a única certeza que temos é que há uma razão pela qual se mantém oculto. Agora, me responda... Há algum motivo plausível em sua mente que justifique por que você buscaria enxergar uma imensidão que não quer ser vista?"

Não tive resposta na época. E ainda não tenho.

E minha falta de resposta foi a responsável pelo sorriso esperto exposto entre os lábios de meu avô. Ele me disse que, enquanto eu não tivesse uma resposta pronta e coesa, eu jamais deveria ir atrás dos conteúdos que jaziam regis-

trados no "*Livro dos Mortos*". E se algum dia, e somente se, eu viesse a ter uma resposta, que eu a repetisse incontáveis vezes em minha mente, e incontáveis vezes em voz alta. Se após incontáveis repetições ela ainda fizesse sentido, apenas então eu poderia me arriscar a ler o que há contido no "*Al Azif*".

Os anos se passaram e a casa de meu avô foi vendida, assim como sua extensa biblioteca. Meu pai vendeu a maioria dos livros antigos para um sebo, por preços miseráveis. Eu consegui salvar apenas alguns exemplares e guardá-los entre meus pertences, mantendo o volume surrado de "*O Horror de Dunwich*" até hoje em minha prateleira, como lembrança afetiva.

Nas últimas semanas, desde que comecei a ouvir o gotejar vindo de trás desta cadeira de escritório, tenho levantado por diversas vezes, ido até a estante e folheado a obra de Lovecraft, pensando em quantos segredos arcanos o autor investigou antes de transformar suas próprias indagações em histórias. Quais relatos em seus escritos eram reflexos de sua mente insana — e muitas vezes fechada — e quais tinham, realmente, alguma inspiração em pesquisas reais e descobertas que precisavam ser mantidas em sigilo.

E parece exagero que eu tenha entrado em tal bloqueio de escrita para redigir um prefácio de tão poucas páginas. Escrever um breve texto esboçando minhas considerações acerca do "*Livro do Mortos*"... não pensei que levaria mais do que uma hora para fazê-lo. Mas aqui estou, há semanas, com a tela do computador ligada, e o documento incompleto diante de meus olhos. A grande maioria dos artistas envolvidos neste projeto já finalizou a tradução, produção e a diagramação dos feitiços encontrados, dos relatos transcritos e das ilustrações que tentam trazer uma rasa noção da magnitude de Seres Antigos e rituais proibidos. A nova edição do "*Necronomicon*" se encontra a cada segundo mais perto de ser finalizada, aguardando que meu prefácio abra suas páginas iniciais. E minha mente aqui, travada... constantemente incomodada pelo gotejar.

E o gotejar insiste... e nunca termina.

A vontade incessante de abrir os arquivos que recebi da editora, e ler o conteúdo repleto de escrituras atraentíssimas que preencherá esta edição do "*Al Azif*" me atormenta dia e noite. Mas não posso fazê-lo. Não devo. Fui bem claro e direto no e-mail que redigi ao aceitar fazer parte do projeto. Eu escreveria o prefácio da obra, expondo meus pensamentos acerca do grande mistério que envolve tal livro dito como verídico, baseado em minhas pesquisas e leitura sobre o tema, mas não leria as páginas traduzidas do "*Al Azif*".

Pode parecer estranho: um escritor que se recusa a ler a obra da qual redige o prefácio. Mas sei que o preço a se pagar para ter acesso ao conhecimento ali descrito é alto demais para alguns, dentre os quais sou forçado a me incluir. Pois sei que ainda não tenho pronta em minha mente a resposta coesa da pergunta de meu avô. Por que eu buscaria enxergar uma imensidão que não quer ser

vista?

Ainda não tenho uma justificativa plausível. E enquanto não tiver, não o lerei. Mesmo sabendo o que isso significa. Mesmo sabendo que a tentação de devorar tais páginas repletas de conhecimento e mistérios a serem investigados me corrói desde o primeiro dia.

E mesmo sabendo que o gotejar insiste... e nunca termina.

Como bem me avisara meu avô.

Aquela última conversa que tive com ele foi num local nada convencional. Mas fora o único lugar no qual conseguimos fazer contato um com o outro após a venda da antiga casa.

Eu já era adulto quando olhei nos olhos de meu querido velho uma última vez e lhe perguntei se ele realmente acreditava que o "*Al Azif*" era real. Se tais cópias, traduções e registros escondidos e publicados por tantas instituições ao redor do mundo — assim como esta que você, leitor, provavelmente carrega em suas mãos — eram mesmo verídicas.

Eu não esperava que ele me desse uma resposta. Tantos anos de conversas intermináveis já tinham me preparado para uma resposta que viria em formato de pergunta.

"Ainda se lembra do trecho que eu pedi que decorasse?" ele indagou com um sorriso, pois sabia que a resposta era sim.

"Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe". Eu declamei com afinco e sem gaguejar.

Vovô me disse que a literatura é repleta de dúvidas. A Arte, enquanto forma de registro da humanidade, é sempre parcial, passional e nada confiável. E que a mais plena das magnitudes existentes no prazer da leitura estava em decifrar por si só as reais verdades — tal qual as reais mentiras — por trás de algo registrado em papel.

Mas em meio a densidade de nosso diálogo cheio de alegorias e mensagens simbólicas por parte dele, eu o questionei. Perguntei se ele não se arrependia. Ele alegava já ter colocado as mãos numa das verdadeiras cópias do "*Al Azif*", mas insistia que não lera uma só página de seu conteúdo. — E, na época, eu não fazia ideia de que me veria na mesma situação, com a dita obra salva numa das pastas de meu computador — como podia ele não se arrepender de ter recusado tal conhecimento?

Vovô disse que Arrependimento e Curiosidade não eram seres semelhantes. Enquanto o primeiro era um agente humanoide amargurado, com forte poder de frustação da consciência, a segunda era uma criatura amorfa, capaz de instigar a mente a um estado de perturbação e loucura. A Curiosidade em relação ao que meu avô escolhera não conhecer, a Curiosidade em relação ao que

havia nas páginas daquele exemplar de Buenos Aires, o perseguiu dia após dia, pelo resto de sua vida. Era uma massa amorfa de presas, olhos e tentáculos, que emitia uma cor estranha e produzia uma gosma lustrosa que gotejava no chão constantemente.

E por mais que meu avô sempre insistisse em manter os olhos para o caminho à sua frente, evitando olhar para trás, para que não se lembrasse do quão curioso era para enxergar a imensidão que não queria ser vista, essa criatura abissal chamada Curiosidade se fazia sempre presente em sua mente. Pois não importava para onde ele fosse, não importava em qual cômodo ele se trancasse, a gosma de seus tentáculos ainda escorria e gotejava... e o som do gotejar soava sempre detrás dele...

E insistia... e nunca terminava.

Queria ter perguntado a ele se tal monstro deixou de persegui-lo após a sua morte. Mas ele sumiu naquela tarde antes que eu fizesse tal pergunta. Talvez porque o cemitério não fosse um local tão propício para que ele me encontrasse, tal qual era sua antiga casa. Me despedi da foto ao lado de seu epitáfio, e recusei-me a deixar qualquer tipo de flor, já que vovô detestava flores.

Quando falei com meu pai naquele dia por telefone — foi no ano em que passei a morar sozinho, se me recordo bem — disse a ele que tinha visitado o túmulo de vovô. Papai não me perguntou o motivo, já que nunca foi de questionar. Apenas me disse a mesma frase que sempre repetia. De que eu teria adorado meu avô se tivesse chegado a conhecê-lo em vida.

E de tanto tê-lo conhecido em nossas conversas secretas, acredito que, de fato, eu teria adorado.

Não sei ao certo se a visão que tive na última semana foi real ou apenas ilusão de minha mente. O velho pendurado de ponta cabeça no teto de meu quarto, envolto por tentáculos brancos, aos poucos sendo sufocado, tentando me gritar algum aviso relacionado a um dito projeto que eu aceitara participar, parecia-se muito com vovô. Mas desde aquela noite repito a mim mesmo que foi apenas um pesadelo. Mesmo que eu tenha me recusado a dormir naquele quarto desde então. Repito a mim mesmo todos os dias que meu avô, onde quer que esteja, encontra-se em paz.

Ou, pelo menos, torço para que a paz o tenha encontrado e que a Curiosidade tenha lhe concedido liberdade, desde que começou a me perseguir.

Por mais que eu sinta a cada segundo sua presença amorfa bem atrás de minha nuca, não ouso em nenhum momento virar a cabeça. Tampei os espelhos, comprei algumas latas de energéticos, e me empenho agora nas últimas horas da madrugada a escrever os últimos parágrafos deste texto.

Pode ser que você, caro leitor, ainda esteja flutuante no que diz respeito a acreditar ou não que o universo de seres anciãos, entidades malignas, rituais das

trevas e dimensões assombrosas proposto por H. P. Lovecraft seja de fato uma amostra de forças reais que se escondem por trás do Oculto aos nossos olhos. Pode ser que você ainda acredite que Abdul Alhazred, o suposto autor do "*Necronomicon*", foi nada além de um personagem fictício, e que a obra que você agora segura em mãos é somente a junção de mentes criativas que deram forma a um livro que já faz parte do coletivo imaginário popular.

Caso você acredite nisso, alegro-me pelo que lhe aguarda. Pois a plácida ilha de ignorância é bem mais segura do que os mares sombrios de infinitude.

Agora... se você, de fato, acredita na essência do conteúdo contido nas páginas seguintes, peço que não se esqueça de responder em voz alta a pergunta ensinada por meu avô. Por que você buscaria enxergar uma imensidão que não quer ser vista?

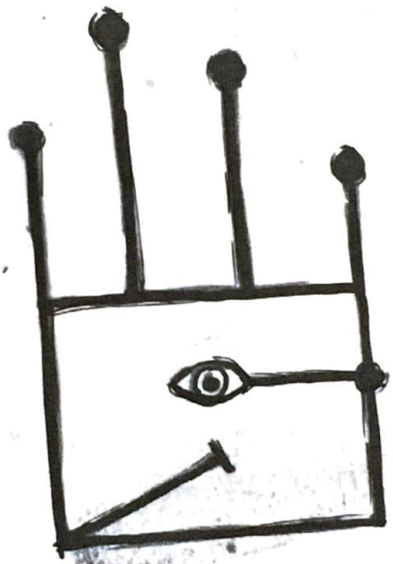
Caso tenha uma justificativa coesa e plausível, seja bem-vindo. Mas tenha extremo cuidado em sua jornada.

Caso acredite que sua resposta ainda não esteja pronta, sugiro sinceramente que faça o mesmo que eu fiz. Não leia este livro. Guarde-o. Tranque-o se for preciso. Não caia na tentação de averiguar o seu conteúdo.

E seja forte. Resista. Afinal, é importante que esteja ciente de que a entidade presente aqui em meu escritório, sempre à espreita, observando-me com fome pelas minhas costas, passará a persegui-lo também.

A Curiosidade levará sua massa amorfa de presas, olhos e tentáculos para onde quer que você fuja. E por mais que tente ignorar... por mais que tente esquecê-la... a gosma dos tentáculos estará sempre gotejando e manchando o chão por onde você passa.

E o gotejar insiste... e nunca termina.



A história do Necronomicon

H. P. LOVECRAFT

Título original *Al Azif* — *azif* sendo a palavra usada pelos árabes para designar o som noturno (feito por insetos) que se supunha ser o uivado de *daemons*.

Produzido por Abdul Alhazred, um poeta louco de Sanaá, no Iêmen, que dizem ter aparecido durante o período do Califado Omíada, por volta de 700 d.C. Ele visitou as ruínas da Babilônia, os segredos subterrâneos de Memphis e passou dez anos sozinho no grande deserto austral da Arábia — o Roba el Khaliyeh ou "Espaço

Vazio" dos antigos — e no deserto "Dahna" ou "Carmesim" dos árabes modernos, o qual é considerado habitado por espíritos malignos protetores e monstros da morte.

Deste deserto muitas maravilhas estranhas e inacreditáveis são contadas por aqueles que fingem tê-lo adentrado. Em seus últimos anos, Alhazred habitou Damasco, onde o *Necronomicon (Al Azif)* foi escrito e, de sua morte derradeira ou desaparecimento (738 d.C.), muitas coisas conflitantes e horríveis são contadas. Ebn Khallikan (biógrafo do séc. XII) afirma que ele foi capturado por um monstro invisível em plena luz do dia e devorado horrivelmente diante de um grande número de testemunhas paralisadas pelo medo. Sobre a sua loucura, muitas coisas são ditas. Ele alegava ter visto a fabulosa Irem, cidade dos Pilares, e descoberto, sob as ruínas de uma certa cidade deserta sem nome, os chocantes anais e segredos de uma raça mais antiga que a humanidade. Alhazred era apenas um muçulmano não praticante, venerava entidades desconhecidas, a quem chamava de Yog-Sothoth e Cthulhu.

Em 950 d.C., o *Azif*, que havia obtido uma circulação considerável — ainda que clandestina — entre os filósofos da época, foi secretamente traduzido para o grego por Theodorus Philetas de Constantinopla sob o título de *Necronomicon*. Por um século, impeliu certos experimentadores a terríveis tentativas, até que foi suprimido e queimado pelo patriarca Miguel.

Depois disso, só se ouve falar sobre a obra de modo furtivo, porém, mais tarde, Olaus Wormius (1228) fez uma tradução latina na Idade Média e o texto foi impresso duas vezes — uma no século XV em letras góticas (evidentemente na Alemanha) e outra no século XVII (provavelmente na Espanha); ambas as edições estão sem marcas de identificação e datadas e localizadas apenas por evidências tipográficas internas.

A obra, tanto em latim quanto em grego, foi banida pelo Papa Gregório IX em 1232, logo após sua tradução latina, que chamara a atenção para ela. O original árabe foi perdido cedo, ainda na época de Wormius, como indicado em sua nota prefatória, e nenhum vislumbre da cópia grega, que foi impressa na Itália entre 1500 e 1550, foi relatado desde a queima da biblioteca de um certo homem de Salem em 1692. Uma tradução em inglês feita pelo Dr. Dee nunca foi impressa e existe apenas em fragmentos recuperados do manuscrito original. Dos textos latinos, agora existe apenas um (século XV) e é sabido que se encontra no Museu Britânico protegido a sete chaves, enquanto outro (século XVII) está na Biblioteca Nacional de Paris.

Uma edição do século XVII encontra-se na Biblioteca Widener em Harvard e na biblioteca da Universidade do Miskatonic em Arkham, e também na biblioteca da Universidade de Buenos Aires. Provavelmente, várias outras cópias existem em segredo, sendo uma do século XV insistentemente mencionada em

rumores, a qual dizem fazer parte da coleção de um famoso milionário americano.

Um rumor ainda mais vago cita a preservação de um texto grego do século XVI na família de Salem de Pickman, mas se foi mesmo preservado, desapareceu junto ao artista R.U. Pickman no início de 1926. O livro é rigidamente proibido pelas autoridades na maioria dos países e por todos os ramos do eclesiástico. Sua leitura leva a consequências terríveis. Dizem que, a partir de rumores deste livro (dos quais relativamente poucas pessoas do público em geral sabem), R.W. Chambers derivou a ideia de seu romance inicial "*O Rei de Amarelo*."

Cronologia

Al Azif é escrito por volta de 730 d.C. em Damasco por Abdul Alhazred.

É traduzido para o Grego em 950 d. C. como *Necronomicon,* por Theodorus Philetas.

É queimado pelo Patriarca Miguel em 1050 (texto grego). Texto árabe se perde.

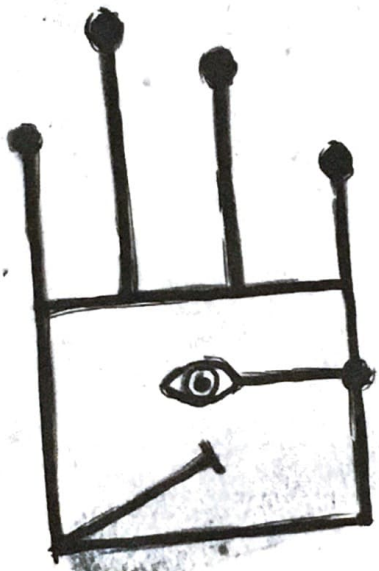
Olaus traduz do grego para o Latim em 1228.

1232 - Edição em Latim (e grego) proibida pelo Papa Gregório IX.

Século XV - Edição impressa em caligrafia gótica (Alemanha).

Século XVI - Texto grego impresso na Itália.

Século XVII - Reimpressão espanhola do texto em Latim.

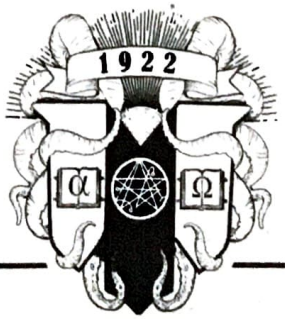


Apresentação

LARISSA PRADO
COM ILUSTRAÇÕES DE DANIELLA SALAMÃO

Não se sabe ao certo como Abdul Alhazared desapareceu e em que circunstâncias morreu. O corpo nunca foi encontrado. A vida desse poeta e filósofo árabe foi cercada por uma áurea de misticismo e mistérios sombrios.

Nascido no Yemen, quando jovem visitou as ruínas da Babilônia e os subterrâneos de Memphis. Sabe-se que passou dez anos perambulando pelo deserto do sul da Arábia como parte da



sua jornada em busca de sabedoria.

Dessa experiência voltou tocado por sensações estranhas e maravilhosas que abalaram o seu psicológico. Abdul nunca mais foi o mesmo desde que empreendeu sua longa jornada no deserto.

Isolado em Damasco, na Síria, Abdul viveu os últimos anos de vida dedicando-se em escrever os registros das suas experiências nas viagens que empreendeu pelo mundo. O autor do livro *Al Azif*, que ficou conhecido no ocidente por Necronomicon, desapareceu sem deixar vestígios.

O que chegou até nós em tempos modernos foram seus escritos febris, fragmentos de uma mente assombrada por terríveis vivências. Se Abdul caiu em loucura ou apenas criou situações provenientes de uma mente, altamente, imaginativa, não saberemos.

As notas que seguem foram encontradas entre seus pertences juntamente com o original de *Al Azif* em 950 d.C. O material circulou entre os filósofos gregos da época que ignoraram as anotações pessoais do árabe a despeito do misterioso material que tinham em mãos: *o Necronomicon.*

1

Minhas noites no "espaço vazio".

O zunido era alto, estridente.

Como se uma nuvem de asas ecoasse dentro da minha cabeça, ela permanecia, constantemente, vazia. Essa sensação me perseguiria pelo resto da vida: o zunido e o vazio.

Durante a noite a temperatura caía para onze graus negativos. A única lembrança que ficou dos anos que vaguei pelo grande espaço vazio foi o cheiro podre de mar decomposto.

Como se pisasse num descampado onde antes havia um mar e tivesse secado. Quando o cheiro pútrido alcançava meu rosto, salivava água azeda de peixes podres.

A grande onda varreu meus pensamentos enquanto tentavam penetrar-me com seus tentáculos de ventosas pegajosas. Eis que escreverei o que ditaram para mim em sonhos sob o idioma de civilizações mortas.

Civilizações vindas de estrelas obscuras, povoaram uma Terra primitiva e reclamarão ao seu tempo o que de fato lhes pertence.

Em busca de grandes mistérios da existência, vaguei pelos confins dos centros de cidades subterrâneas onde nenhum homem conseguiria escapar com vida - ou alma.

O que restou de mim foi pouco. Fragmentos de alma consubstanciam apelos dos Antigos moradores de esferas celestes que aguardam o retorno à Terra.

A primeira onda veio numa noite de lua descendente. O urro de mil asas me jogou no chão de areia onde acredito ter sido enterrado.

Morto, mas não de todo, ouvi a língua estalada dos Antigos reis da cidade erguida nas nuvens.

Kad-ath. Kad-ath.

Era o som que faziam. Como um mantra ou um chamado. Um hino, um cântico. Tudo ao mesmo tempo. Soube a história da nova raça através da voz que não era uma voz se não o zunir de asas.

E eles me incumbiram de ser o portador dos segredos que escondem dos homens, porque eu próprio era um homem. Em busca de sabedoria, encontrei os portões da cidade da antiga Throk.

Relembrarei como me veio a ideia de deixar escrito o livro dos nomes mortos. Pois, a memória do homem é um sopro de poeira. Não dura nada se comparada à ancestralidade dos Antigos.

Estive lá, depois que a areia engoliu meu corpo material. Somos feitos de vários tipos de existências. Não esqueça.

As luzes eram de uma tonalidade púrpura, mas não me sabia se as pálpebras estavam fechadas ou abertas. Formas espiraladas em luminescência verde-neon me acariciavam sem tocar o rosto. Impregnavam a minha alma em um toque imaterial.

Ali era a morada daqueles que tinham Azathoth como senhor. Os tambores rugiam como se fossem os batimentos dos Antigos enquanto as flautas ressonavam como a antiga respiração de uma civilização esquecida.

Eles estiveram aqui antes de nós. Para cá, retornarão.

Vaguei por regiões inóspitas entre o não-espaço e o não-tempo. Sussurravam em meus ouvidos os segredos para que os portais desse mundo fossem abertos para a passagem daqueles que povoam o vazio.

Yog-Sothoth conhece os meandros do tempo.

Devo me lembrar disso quando transcrever as palavras. Deveria desculpar-me com a humanidade por registrar tais conhecimentos funestos capazes de destruí-la. Talvez devesse escrever uma nota de alerta aos curiosos que por desventura tocarem nas páginas do manuscrito:

Este livro pode levar à loucura ou à morte.

Ah! Talvez, se ainda me restar algum resquício de sanidade nos próximos dias faça isso. Alertarei a humanidade sobre o perigo iminente que abriga no subterrâneo do planeta.

2

"O tempo dos homens passará".

O zunido ainda me persegue, escuto frases soltas que depois de grande esforço decifro para o grego ou latim. Na maioria das vezes, me vem em árabe ou algum dialeto antigo que reconheço, embora nunca tenha estudado.

Fizeram de mim um instrumento, não tenho controle sobre meus atos ou pensamentos.

Estive em outra cidadela esta noite. Perambulei por abóbadas de mármore tão gastas pelo tempo que pareciam erguidas desde antes da construção das pirâmides de Gize.

Construções labirínticas alcançavam o céu roxo manchado por véus de auroras boreais. Ali o tempo era apenas uma ideia.

R'lyeh era coberta pelo oceano. Afundei e mal me lembro de respirar. Quando olhei ao redor, percebi que estava ajoelhado aos pés de um trono de pedra encrustado de algas e corais. O cintilar de um olho amarelo me cegou. Ao redor da pupila reptiliana estavam amontoados um punhado de tentáculos.

Escutei a evocação em algum nível da minha mente que nunca mais a dissipou. As palavras continuaram ecoando por trás dos meus pensamentos em frequência baixa.

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.

A claridade me atingiu e dissipou minha visão. O mundo caiu na escuridão da região abissal do oceano. Os pilares da cidadela subterrânea tombaram, um por um. Os ruídos dos tambores martelavam minhas têmporas. Então, acordei no meu escritório, encharcado de água salgada. O livro estava escrito, do início ao fim. A letra não era minha, assim como eu não parecia mais comigo mesmo.

3

Uma semana depois da última nota, acordei de um sonho vívido no qual celebrava com irmãos encapuzados mais um ritual a Yog-Sothoth. Minhas mãos estavam cobertas de sangue seco. Não sei se era meu, já que minhas palmas estavam cortadas.

Símbolos estranhos estavam por todas as paredes do escritório. Pentagramas de fogo. Cabeça do dragão e cauda do dragão. E o olho do oceano pisca e

pisca no centro da minha testa.

Mal consigo continuar escrevendo, meus dedos parecem pasta, sem articulações ou ossos.

Eles estão aqui, posso sentir no silêncio agourento. Era melhor quando havia o zunido da morte.

Quero dizer para os curiosos que encontrarem esses escritos...

Não! Eles estão aqui. Mas não batem na porta, flutuam na janela. Capuzes sem rostos. Tentáculos de polvo.

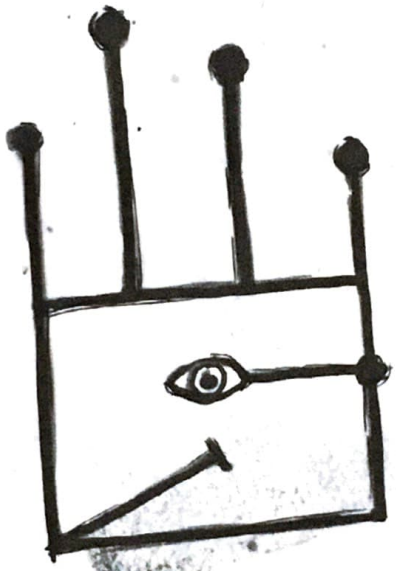
Quero alertar: queime... queime cada página.

Não façam isso comigo.

4

O Todo-Um habita as Trevas
No centro de Tudo reside aquele que é Trevas
E essas Trevas serão eternas quando tudo se inclinar
Diante do Trono de Ônix.
Para-se diante do terceiro ângulo e faz-se ainda uma vez o signo de Kish,
pronunciando as palavras que abrem as Portas e detém o curso do tempo:
ABYSSUS-DRACONISUS, ZEXOWE-AZATHOTH!
NRRGO IAA! NYARLATHOTEP!

Queimem esse livro! Rasgar não basta. Ele pode levar à loucura ou à morte. Nada do que encontrarem aqui saiu de mim. Não saíram de qualquer mente humana. Escritos de outras eras, palavras de deuses mortos. Queimem! Não maculem os próprios olhos arriscando-se a virar as próximas páginas.



Revelações

ABDUL ALHAZRED
TRADUÇÃO DE DOUGLAS FREITAS

Eu não sou louco. O mundo que é.

Eles não sabem a verdade. Não lhes foi contada a história secreta da humanidade. Ninguém fitou por de trás da cortina da existência.

Somos frutos das mentiras que são contadas por nossos pais, mães, sacerdotes e homens da lei.

Se todos soubessem o que eu sei, veriam que minhas pa-

lavras e atos são de um homem sedento pela realidade, não importando onde possa encontrá-la.

Outros que vieram antes de mim também tiveram suas revelações. Lembro de ter lido os textos de João de Patmos, seguidor de um nazareno crucificado. Sua seita cresce a cada dia em terras ocidentais, em meio a perseguições e mortes. Neles, visões do porvir complementam as minhas, e o destino do profeta talvez seja também o meu, já que esta é a sina de quem se propõe a desvendar os segredos que nos cercam.

Neste livro, registrei verdades que me foram reveladas por visões, sonhos e experiências, pois desde meu encontro com aquele homem alto, esguio, com olhar frio e pesaroso, como se todo o tempo repousasse sobre ele, sinto que as palavras e os pensamentos me escapam dia a dia.

Temo pelo fim. Não por mim, mas por não conseguir transpor nestas páginas, a tempo, tudo o que Nyarlathotep me contou. Estas, são suas palavras:

Muito antes do verbo, já havia Azathoth.

Ele era circundado por uma hoste de deuses exteriores. Mas aquele que tudo criou, este grande pai cósmico, era louco.

Alheio a tudo isto, nosso mundo era uma bola de lodo, vazia e sem forma, fervendo e vagando em torno de uma grande estrela, menor que muitas outras.[1]

Eons se passaram e o lodo esfriou. A água separou-se da terra em porções distintas. A vida surgiu e uma Raça Anciã passou a habitar o extremo e gélido sul do planeta.

Os filhos de Ubbo-Sathla foram criados e deles surgiram os servos e, ao mesmo tempo, alimentos para estes anciões celestiais.

Outros seres, ao longo das eras, tentaram se consolidar aqui. Mas os Anciões eram possessivos e ciumentos.

Entre peixes e animais da terra, existiam também os shoggoths, descendentes de Ubbo-Sathala. Assim como todo escravo, um dia eles se rebelaram e a decadência de seus criadores se consolidou.

Quando os yithianos chegaram ao mundo, eles expulsaram os últimos dos pólipos voadores que aqui se escondiam como outra das tantas raças invasoras. Ao contrário do destino delas, aos yithianos lhes foi permitido coexistir com o os Anciões. Entre novas cidades fundadas, estava a grande Pnakotus.

Surgiu, então, um Grande Continente, que depois se dividiu e tor-

1 Mantive o relato original, embora seja de ciência comum que o Sol gira em torno de nosso planeta e não o contrário, como sugere o Nyarlathotep. Lembro-me dos textos gregos de Aristarco de Samos dizer o mesmo, mas desde sua condenação por impiedade, promovida por Cleanto, o Estóico, este assunto deixou de ser objeto de discussões.

nou-se as terras que hoje conhecemos. Mas, naquela época, muitas cidades anciãs foram destruídas ou submersas. Não se sabe se este cataclismo formador do grande continente aconteceu devido à chegada dos seres de Xoth, ou foi uma grande coincidência, fruto do caos que rege todos nós.[2]

Foi naquele período que R'Lyeh tornou-se o marco zero desta nova e calamitosa invasão. O Grande Cthulhu, o maior de todos xothianos, acompanhado de sua prole, ali se estabeleceu, e os anciões se afastaram... este mundo possuía agora mais de um deus.

A guerra não era uma prerrogativa deste mundo. Muito longe daqui, outro combate cósmico, agora entre os Grandes Antigos, dizimava e reverberava por todo firmamento.

Quando as ondas da destruição nos alcançaram, muito do que existia simplesmente desapareceu.

R'Lyeh afundou, e nela o Grande Cthulhu passou a jazer... adormecido... mas um dia, ele irá acordar, quando aquele que é a chave e o portal surgir... quando Yog-Sothoth surgir para que todos os olhos o vejam. E ele virá como um ladrão![3]

Sem deuses caminhando pela Terra, outros seres puderam prosperar. O povo serpente de Valúsia foi um deles. Uma Cidadela Sem Nome foi o pináculo de sua civilização, fadada ao fracasso quando deram às costas para seu deus Yig, transformando-o em seu carrasco. Os poucos sobreviventes do povo serpente passaram a adorar Tsathoggua, o deus-sapo das profundezas de N'Kai.

Grandes monstros irracionais começaram a viver e dominar todo o planeta, alheios aos seres que nele existiam. O seu destino foi a morte, quando uma pedra maior que o maior de todos os monstros que já existiu caiu dos céus.

Seres menores puderam reivindicar para si o que outrora fora de tantos outros. Descendo das árvores, essas pequenas criaturas proliferaram-se e se espalharam por todo o planeta.

Destes diminutos seres, nós, filhos de Alá, surgimos.

Por vezes aprendendo sozinhos, na maioria adestrados, tornamo-nos egoístas, mesquinhos e arrogantes. A Lemúria foi nosso primeiro grande feito.

Nela, os filhos do povo serpente passaram a ser conhecidos como os

---

2 Nyarlathotep alega que neste período ainda não havia vindo para nosso mundo, motivo da imprecisão de seu relato.

3 Noto que as expressões "todo olho verá" e "virá como ladrão" também são atribuídas a outro deus. Nos textos de João, o profeta anuncia sobre o nazareno: "Eis que ele vem com as nuvens, e todo olho o verá... e todos os povos da terra se lamentarão por causa dele". Apocalipse 1:7; "Lembra-te, pois, do que tens recebido e ouvido, e guarda-o, e arrepende-te. E, se não vigiares, virei sobre ti como um ladrão, e não saberás a que hora sobre ti virei". Apocalipse 3:3. Outro seguidor do deus crucificado também traz esta expressão. Paulo em sua carta aos Tessalonicenses.

Reis Dragões, e uma nova cidade foi formada: a majestosa Atlântida.

Mesmo adormecido, o Grande Cthulhu crescia em poder e adoração, enquanto todos os outros foram esquecidos, tornando-se meras lendas e histórias para assustar crianças e homens supersticiosos. Cthulhu tocava com seus dedos profanos as mentes destes novos seres que acreditavam dominar a terra.

Outros novos deuses, entretanto, pareceram mais aptos a este novo mundo, como a Mãe Hidra e Dagon, assim como seres híbridos - misto de humanos e abissais - também passam a circular pelo mundo. Nesta nova era, criaturas como os Ghouls - que se alimentam de cadáveres e de seres mais fracos - tornam-se fontes de dezenas de novos mitos e lendas.

No Segundo Império Atlante, em contato com os deuses exteriores, homens orgulhosos de seu ínfimo poder mostraram as maravilhas deste mundo em busca de mais poder. Encontraram apenas a perdição. Foi neste momento que o Caos Rastejante, Aquele de Muitas Formas, olhou para estes homens sedentos e viu um mundo para moldar a sua forma e semelhança.

Nyarlathotep passou a viver entre nós. Sua presença e intervenção iniciaram uma nova casta de magos-cientistas, e dela surgiu uma grande civilização elevando-se para um rumo jamais sonhado.

A portentosa Valúsia foi tomada pelos humanos, agora evoluídos, e o Rei Kull, descendente dos atlantes, assumiu o trono.

Um novo cataclismo afundou a joia da civilização, Atlântida. Foi o fim do velho mundo. Muito daquele conhecimento se perdeu. Alguns seriam resgatados milênios depois, enquanto outros jamais seriam vistos novamente.

Com o início de uma nova era - que mais tarde seria conhecida como A Era Hiboriana - a espada e a feitiçaria seriam, na maior parte das vezes, oposições, ao contrario dos tempos idos.

Entre todos os povos, os Cimérios, ferozes bárbaros, estabeleceram-se nas montanhas centrais do Continente Hiboriano. Crom-Ya, seu líder, seria mais tarde endeusado, tornando-se o poderoso Crom. De todos seus adoradores, houve um que se destacou. Ele foi pirata, ladrão, mercenário, guerreiro e até um justo Rei. Foi ele, ao lado de uma guerreira ruiva, que roubara a pedra de Nyarlathotep.[4]

Naquele tempo, tribos mais civilizadas se destacaram, tornando-se grandes reinos, como os da Aquilônia, Argos, Ophir, entre outros. Estas

4 A pedra citada é a mesma que tenho hoje ao meu lado. Ela chegou a mim e, por causa dela, recebi a visita daquele ser de ébano, que tudo me revelou. Ele diz que não pode tomá-la de volta, mas que ela voltará para ele um dia. Me pergunto como isso ocorrerá se não pretendo devolvê-la.

optaram por não viver sob as leis bárbaras e, portanto, evoluíram.

Mais um ciclo terminou e outro grande cataclismo mudou e moldou o fim daquela era. Outras surgiriam. A que conhecemos, existe desde então. Mas um dia, ela também findará.

Assim como antes, novos fins e começos surgirão. Um ciclo eterno de vida e morte, destruição e renascimento.

O futuro é caótico e tenebroso.

Homens e mulheres massacrarão uns aos outros por motivos torpes - diferenças insignificantes como a cor da pele ou o deus adorado - e estes serão motivos para dor e sofrimento.

Homens guiarão seus pares para lutarem contra outros. Cidades serão destruídas. O mundo se dividirá e a morte visitará a todos, muitas e muitas vezes.

O horror continuará a dormir, até que aquele que é o guardião e a chave do umbral surja no firmamento. Enquanto isto, a miséria e a segregação continuará. Os ricos se tornarão mais ricos. Os pobres, cada dia mais pobres.

Nos fim dos tempos, seres que não são visíveis aos olhos matarão milhões, por várias vezes, de várias formas. E nestes dias, as pessoas cobrirão seus rostos e temerão se tocar.

Aquele que em R'Lyeh jaz não esquecido, tampouco morto, apenas adormecido, acordará e andará sobre a Terra mais uma vez, com Yog-Sothoth e seus incontáveis olhos, acima de todos, vislumbrando o fim de um novo ciclo.

Deste ponto, não consigo ver o que há, tampouco foi-me revelado. Talvez nada haja para se ver, apenas o fim e o horror! O horror! Deixo a João o porvir.

Mas outras revelações hei de aqui registrar. Visões e segredos revelar.

Que seja este meu testamento.

Que o mundo rua sob a verdade do que trarei.

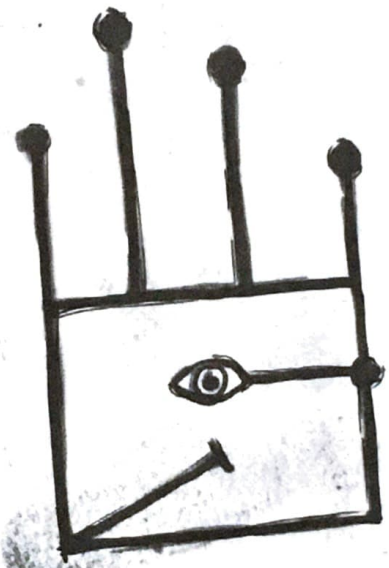
Que um novo começo venha e sobre estas palavras seja seu fundamento.

Que não tenha um nome.

Que tenha todos.

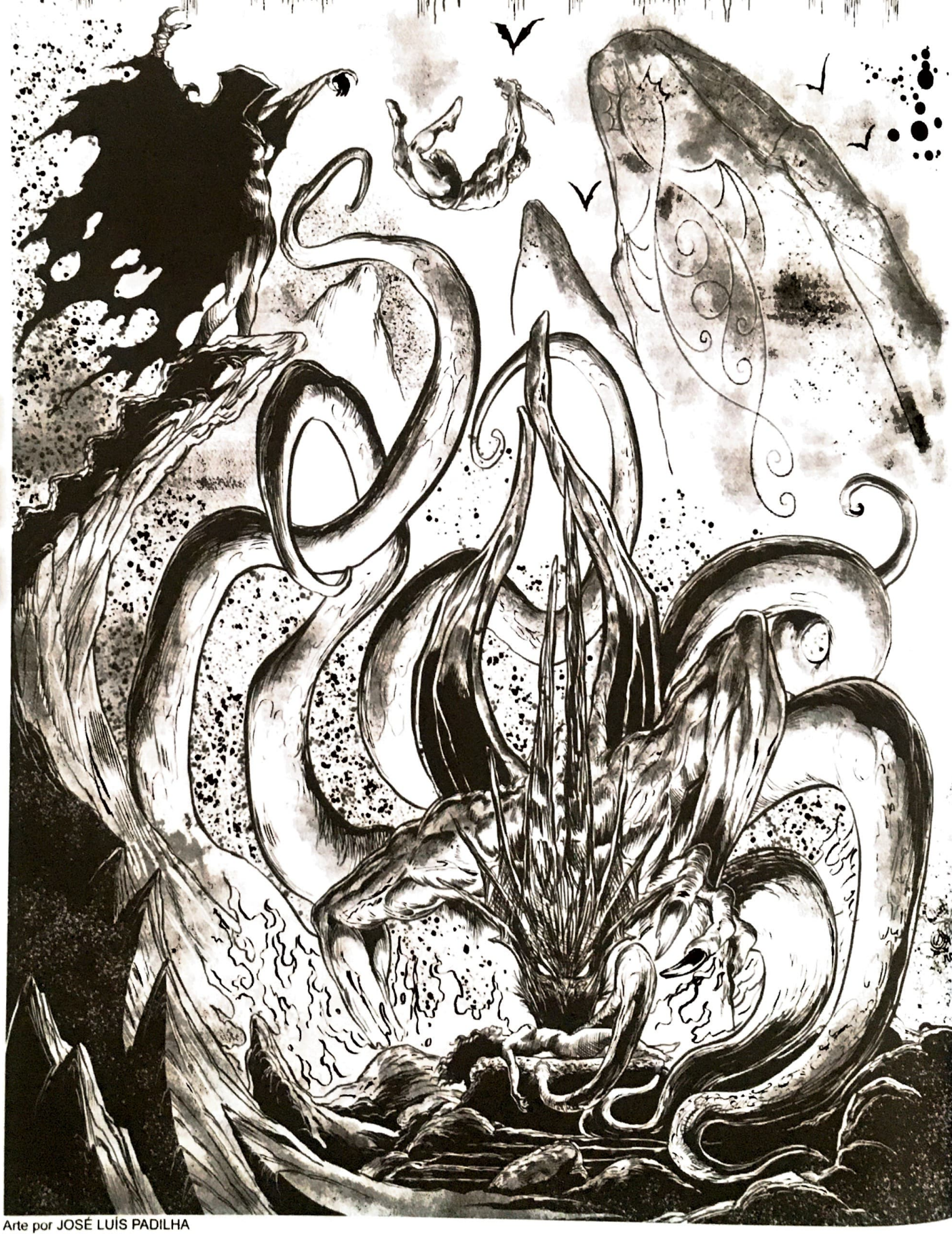
Al Azif. Necronomicon. Livro dos Mortos.

Abdul Alhazred.
Sanaã, Iêmen.

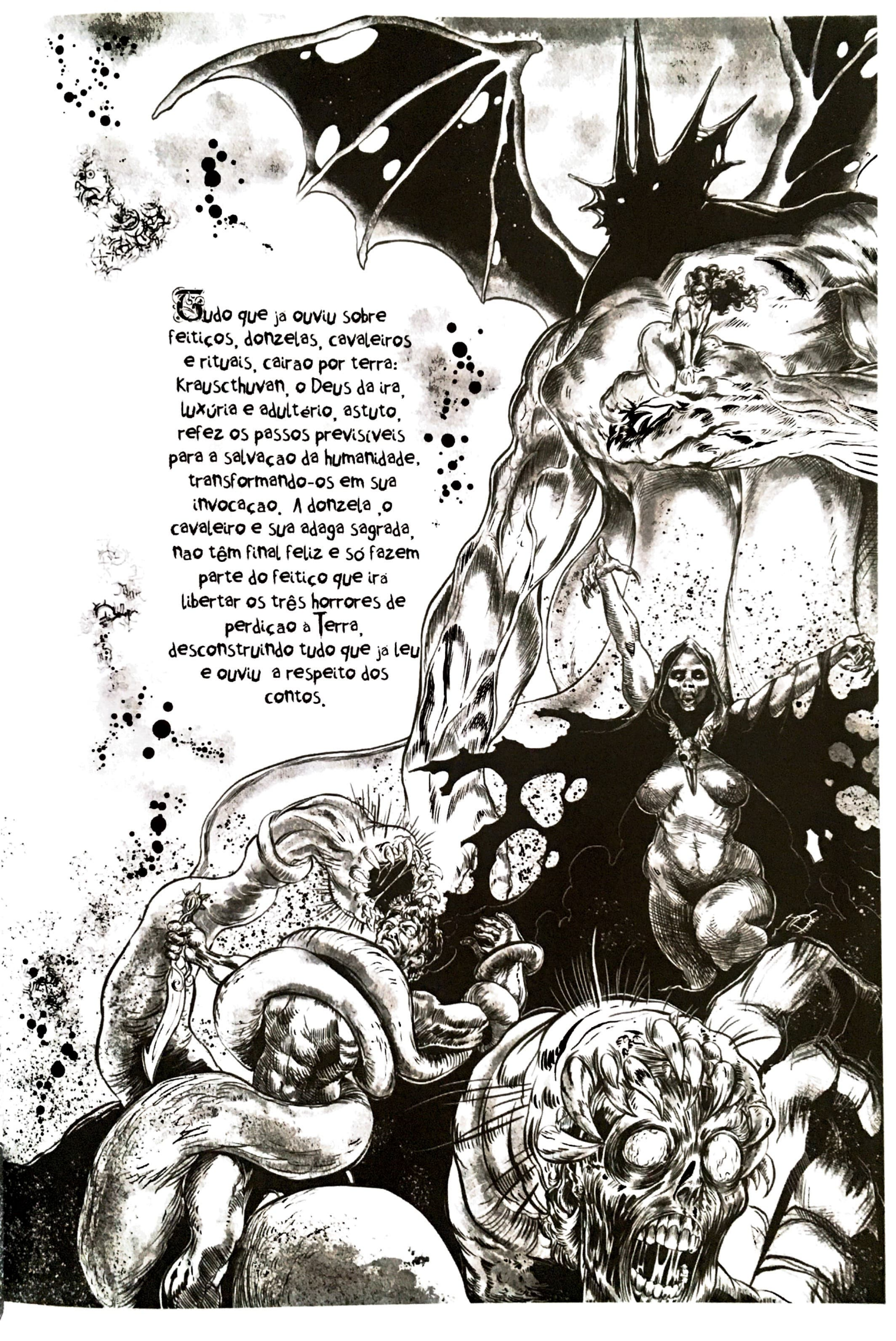


Al Azif

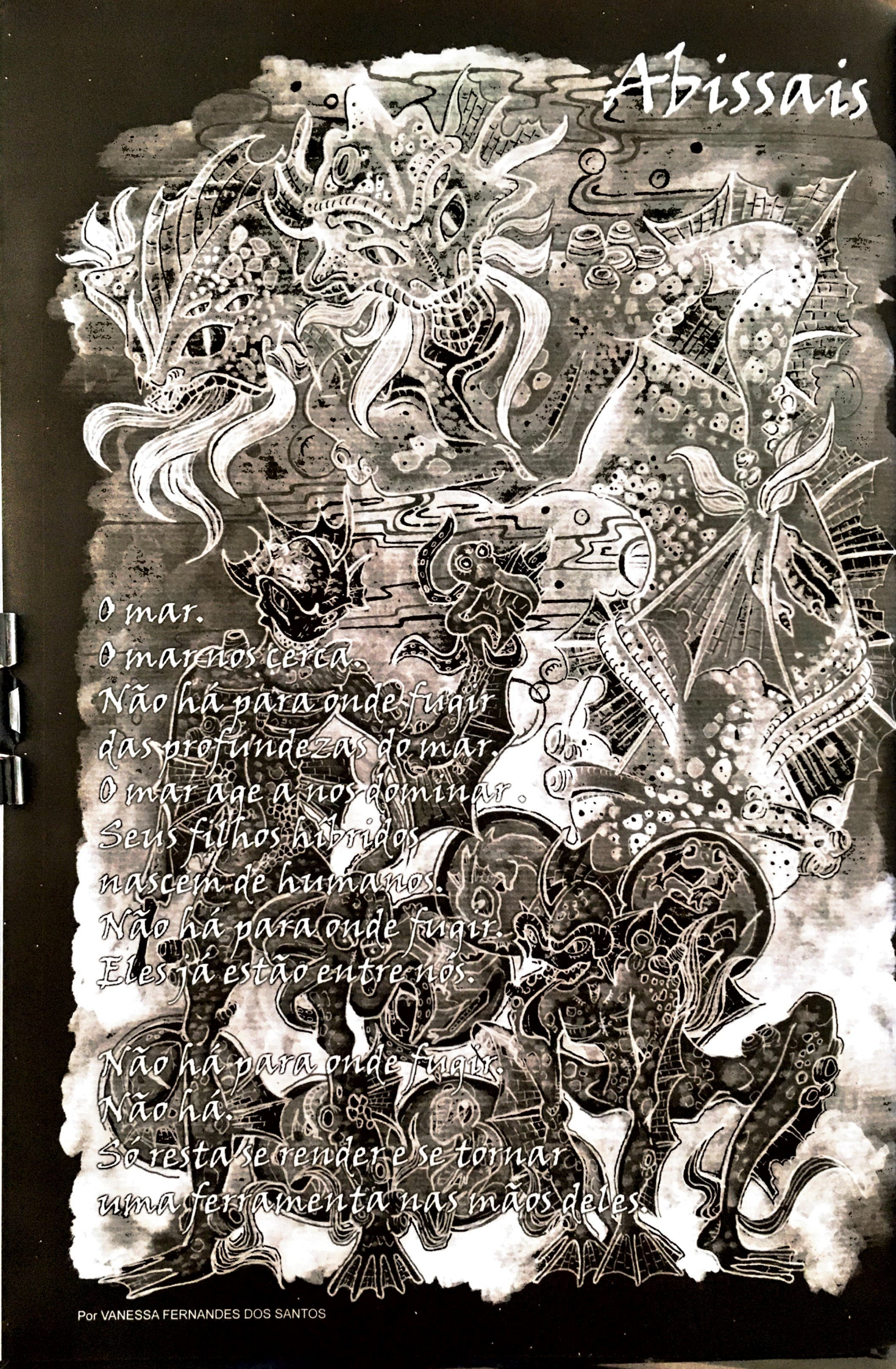
KRAUSCTHUVAN



Arte por JOSÉ LUÍS PADILHA


Tudo que ja ouviu sobre feitiços, donzelas, cavaleiros e rituais, cairao por terra: Krauscthuvan, o Deus da ira, luxúria e adultério, astuto, refez os passos previsíveis para a salvaçao da humanidade, transformando-os em sua invocaçao. A donzela, o cavaleiro e sua adaga sagrada, nao têm final feliz e só fazem parte do feitiço que irá libertar os três horrores de perdiçao à Terra, desconstruindo tudo que ja leu e ouviu a respeito dos contos.

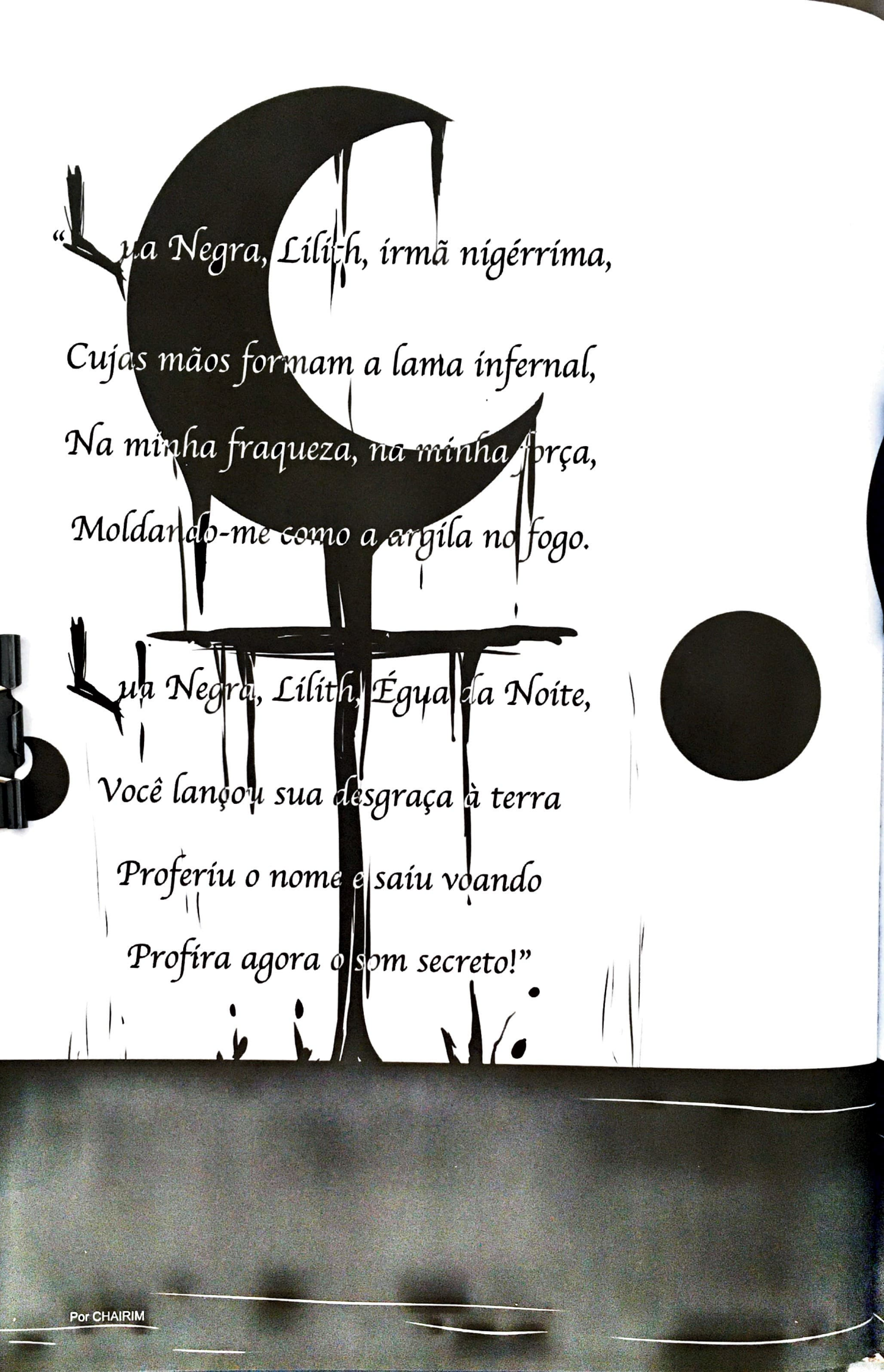
Abissais



O mar.
O mar nos cerca.
Não há para onde fugir
das profundezas do mar.
O mar age a nos dominar
Seus filhos híbridos
nascem de humanos.
Não há para onde fugir.
Eles já estão entre nós.

Não há para onde fugir.
Não há.
Só resta se render e se tornar
uma ferramenta nas mãos deles.

Por VANESSA FERNANDES DOS SANTOS


"Lua Negra, Lilith, irmã nigérrima,
Cujas mãos formam a lama infernal,
Na minha fraqueza, na minha força,
Moldando-me como a argila no fogo.
Lua Negra, Lilith, Égua da Noite,
Você lançou sua desgraça à terra
Proferiu o nome e saiu voando
Profira agora o som secreto!"

Por CHAIRIM

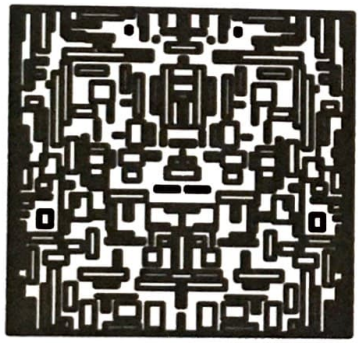
@CHAIRIM_
2020

Por ROM FREIRE

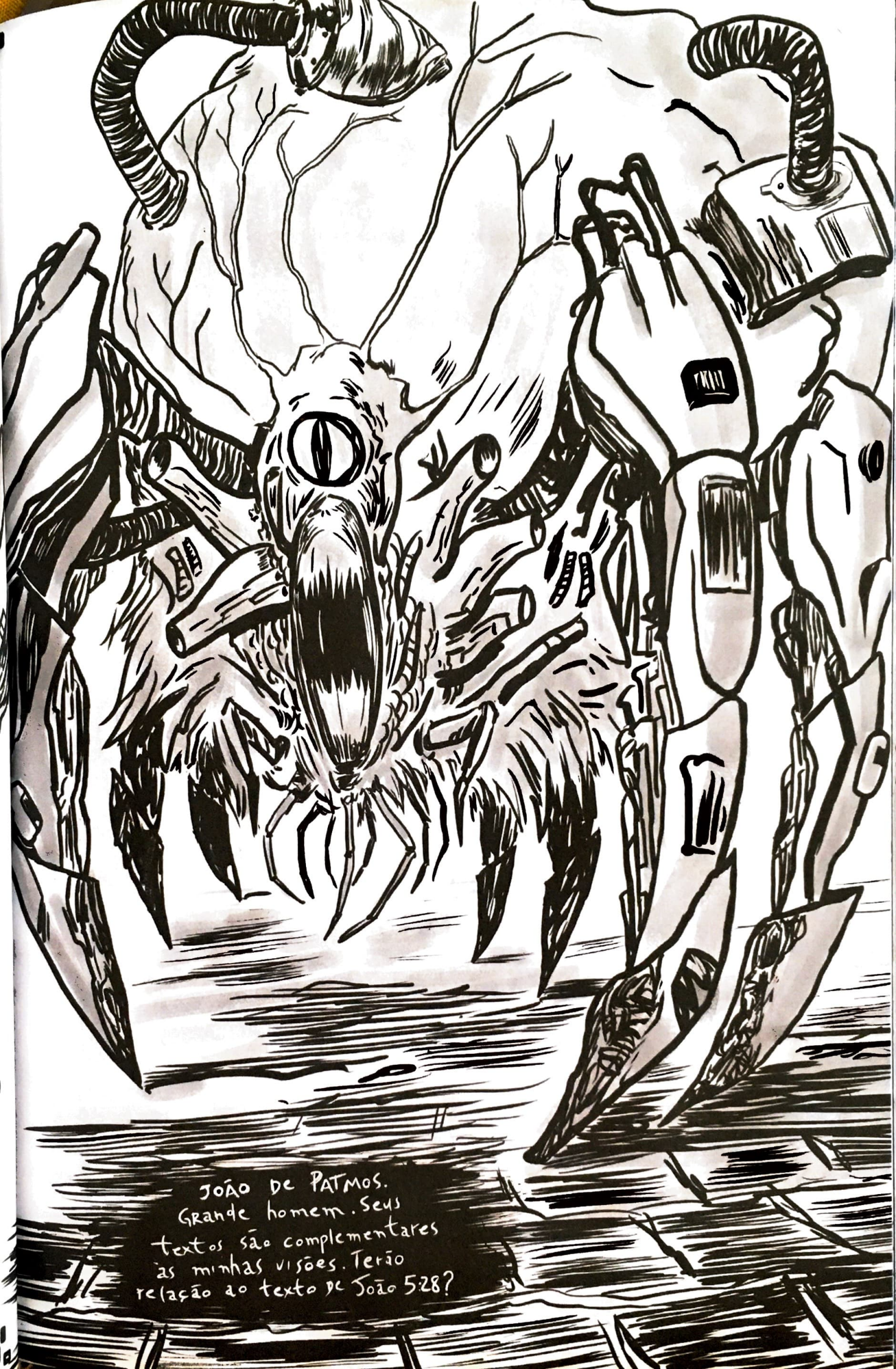
Em sua casa, em R'lyeh, morto, Cthulhu aguarda
sonhando... não está morto o que pode eternamente
jazer, e, em estranhas eras, mesmo a morte,
pode morrer...

AGORA

"NÃO FIQUEM ADMIRADOS COM ISSO, POIS ESTÁ CHEGANDO A HORA EM QUE TODOS QUE ESTIVEREM NOS TÚMULOS OUVIRÃO A SUA VOZ E SAIRÃO."



Por ALEXANDRE SZOLNOKY


JOÃO DE PATMOS.
GRANDE HOMEM. SEUS
TEXTOS SÃO COMPLEMENTARES
ÀS MINHAS VISÕES. TERÃO
RELAÇÃO AO TEXTO DE JOÃO 5:28?

Indução à luxúria

SEXO E MORTE

Por ANDRÉ INÁCIO

*demônios do sexo podem estar observando!

ANHANGÁ

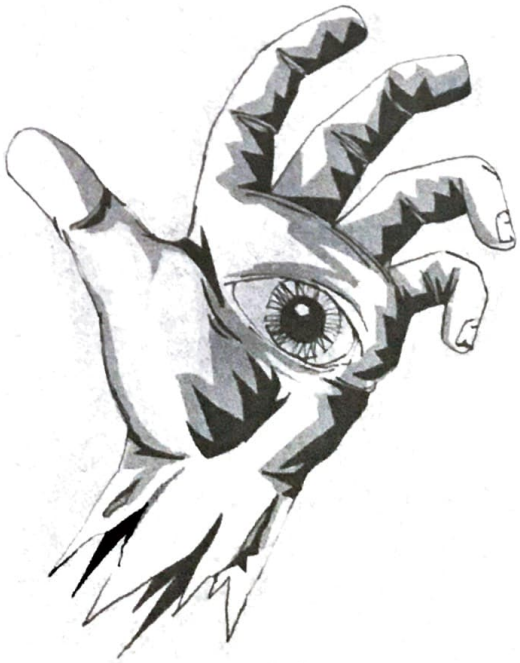
Anhangá

ente que protege os animais, sobretudo os mais indefesos, de caçadores ou pescadores inescrupulosos.

MÃOZINHA-PRETA

Mãozinha-Preta

fantasma que assume a forma de uma pequena mão negra, solta no espaço, com muita força e poderes fantásticos.



BOITATÁ

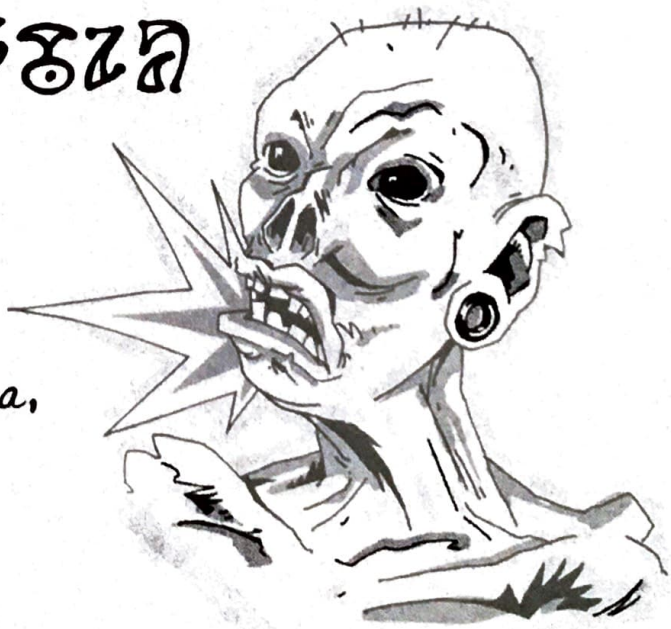
Boitatá

termo tupi-guarani, usado para designar, em todo o Brasil, o fenômeno do fogo-fátuo, e deste derivando algumas entidades míticas, das primeiras registradas no país.

CORPO-SECA

Corpo-Seca

morto que vaga, esquelético e insepulto, pela Terra, em virtude de uma vida de malefícios.



Como obter um diabinho 666 tomando pacto com Lúcifer, segundo os engrimanços de São Cipriano

De todos os feitiços deixados por Cipriano, o santo bruxo, um dos mais úteis é o que se encontra aqui reproduzido.

É muito eficiente para que o feiticeiro consiga tudo aquilo que desejar, possuindo só um pequeno inconveniente, que é alimentar com frequência a pequena criatura, mas vale a pena, por todo o poder que este pequeno animal diabólico pode conceder.

Primeiro, tome um pergaminho virgem, escrevendo com a vossa alma ao demônio, usando de vosso sangue:

"Eu, com o próprio sangue de meu dedo mindinho, faço escritura a Lúcifer, imperador do Inferno, para que ele me faça tudo quanto eu desejar nesta vida. E se a isto me faltar, lhe deixarei de pertencer"

Nome do infeliz

Assine seu nome, para que o diabo saiba quem o endereçou. Uma ameaça neste tom é suficiente, pois uma das poucas coisas que Lúcifer teme é perder uma alma já comprometida para o Reino dos Céus. Ele já perdeu Cipriano, que se tornou santo, e isso ainda causa profunda raiva no senhor dos nove infernos.

Por INÊS BARRETO e BRUNO BRUNELLI

Depois de firmar no pergaminho o vosso pacto encontre um ovo de uma galinha preta que tenha sido fertilizada por um galo da mesma cor. Faça um pequeno furo no ovo pingue uma única gota de sangue do dedo mindinho de vossa mão esquerda pelo buraco e embrulhe-o em um tecido de algodão puro.

Depois desse preparo, coloque o ovo sob uma pilha de estrumes que deve ser chocado por uma galinha também preta. ——— e espere!

Deste preparo nascerá, em pouco tempo, um pequeno diabo que deverá ser guardado em uma caixa de prata com o pó da mesma prata, para que ele não escape. ——— já é de conhecimento geral que as criaturas da noite ficam paralisadas pelo metal lunar.

Todos os sábados, dia do planeta Saturno, introduza vosso dedo mindinho na caixa para que ele possa se alimentar de sangue e permanecer fiel e forte. Depois de pronto e criado o diabinho poderá fazer tudo o que for o vosso desejo neste mundo.

Porém, o santo bruxo deixou um aviso àqueles que desejam criar seus demônios ou fazer qualquer outro pacto com essas criaturas que vimos na obrigação de trazer. Em suas próprias palavras:

"todo filho de Deus que entregar a sua alma ao demônio será na mesma hora amaldiçoado por quem o criou e lhe deu o ser, que foi Nosso Senhor Jesus Cristo".

Texto: Inês Barreto Desin: Bruno Brunelli

Por CLAUDIO E DANIEL ALVES

TERRA AVSTRALIS IN
MARE PACIFICVM

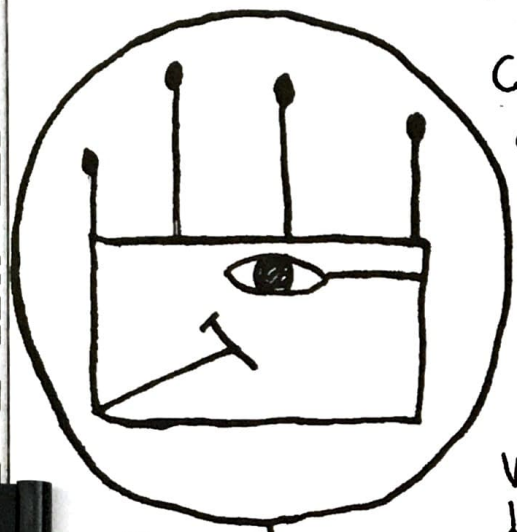
Porque a loucura e a selvageria vingança do vácuo são os únicos presentes de Nyarlathotep aos pensadores.

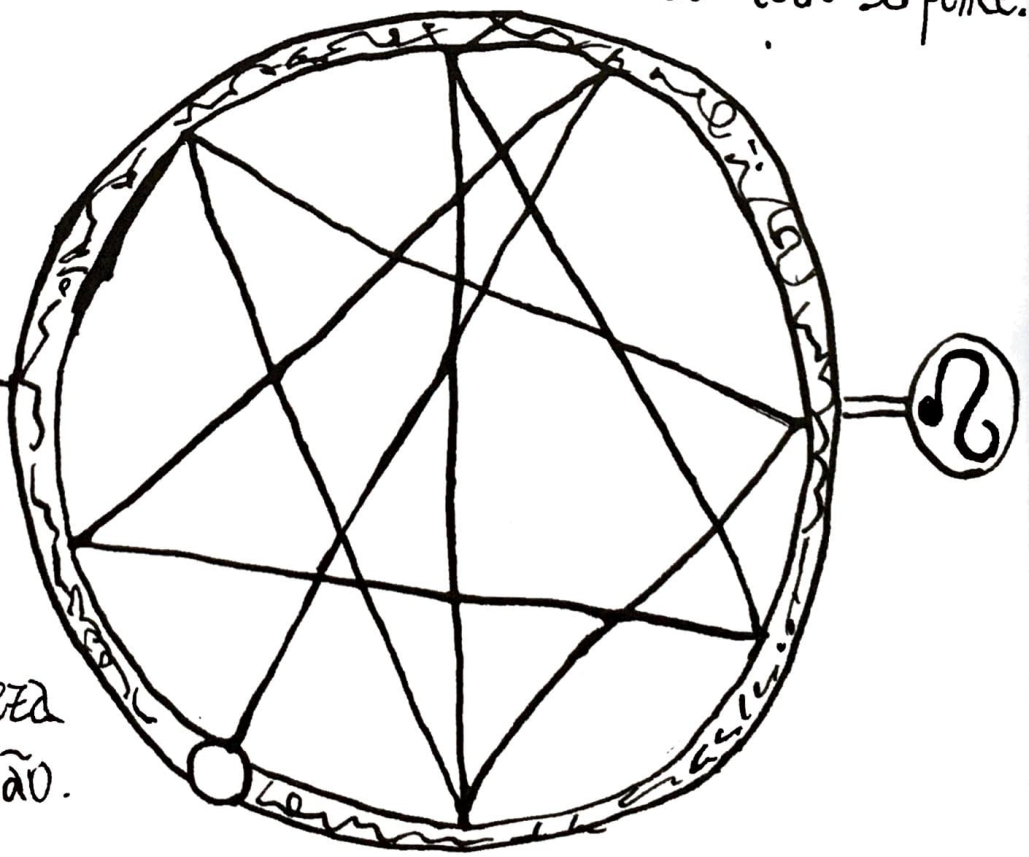
Nyarlathotep

Por FELIPE FOX

Para encontrar Kadath, a incógnita

Perder-se-á no labirinto negro dos sonhos, abdicará vida e morte ao adentrar a caverna da chama para encontrar Kadath, a desconhecida, envolta pela desolação gélida, lar dos deuses terrestres e pertencente aos Outros Deuses, os Cegos, os irracionais, furiosos e disformes e rastejantes. Nyarlathotep seiscentos e sessenta e seis vezes aguarda faminto as sagradas oferendas, na hora e no dia do leão serpente.





Com esta chave, os portões negros da fortaleza de ônix se abrirão.

Por CESAR ALBUQUERQUE

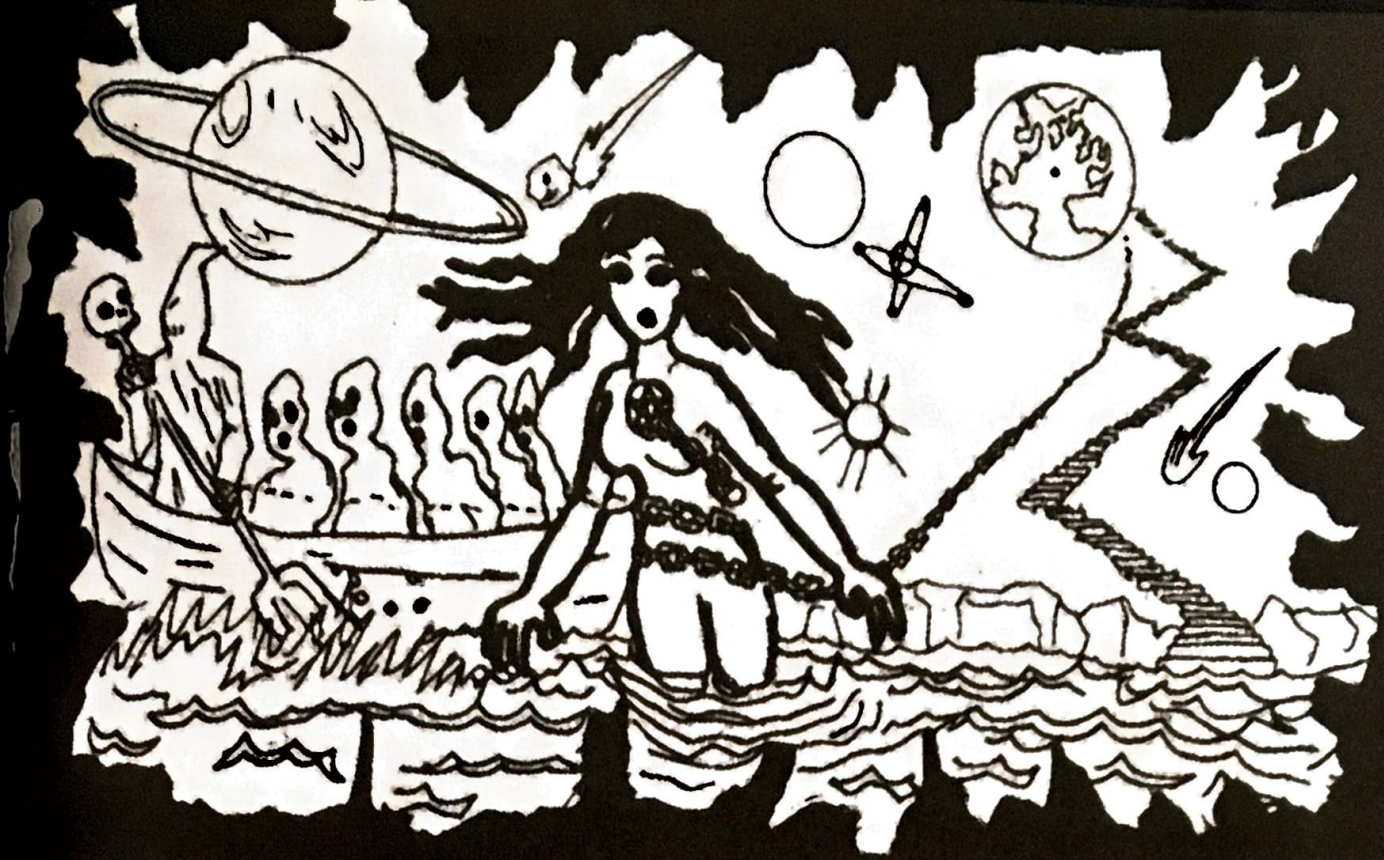
Necromantia - O Elo

Cultive flor de trombeta, ou qualquer planta de alto poder alucinógeno, em um cadáver que fora previamente embalsamado.
Da caixa toráxica nascerá a Pedra Coração, pronta para colheita entre três e quatro meses.

Após a colheita, corte-a ao meio e coloque uma metade em sua boca. Seu corpo cederá e você atingirá a forma astral.
Não se esqueça de antes disso cercar seu corpo físico com um círculo de sal grosso e banhá-lo nele.
Lembre-se que, a partir deste momento, estará altamente vulnerável.

Tal ritual somente pode ser realizado em um local seguro e na companhia de uma pessoa de confiança, que acorrentará o seu corpo para que você jamais perca a conexão com o mundo material enquanto adentra a a barreira do mundo dos mortos...

Por LUIZ SANTOS

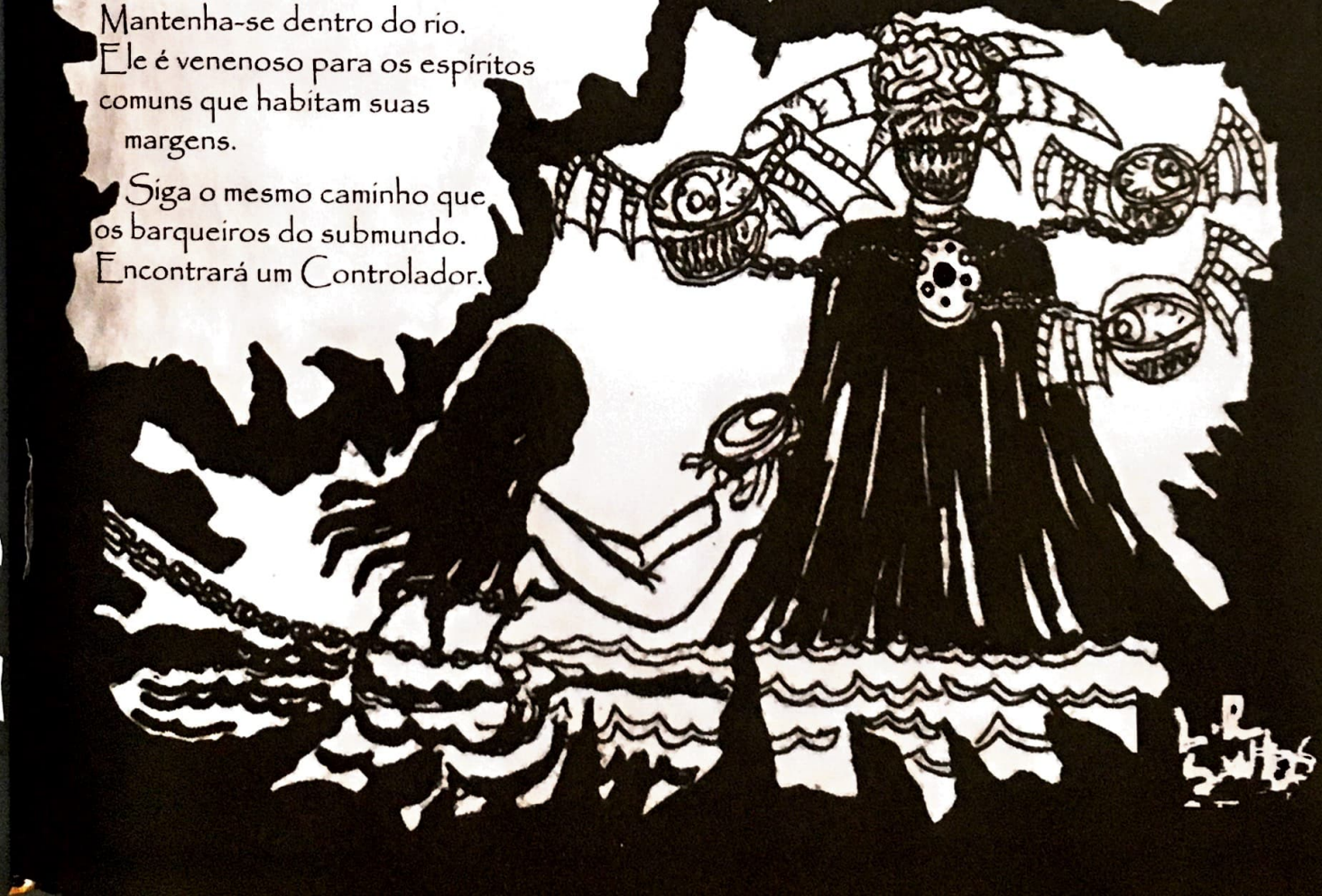


Após entrar na astral inferior, evite a terra firme, muitos espíritos vagantes desejam reencarnar. A corrente que liga você ao mundo material denuncia onde há um corpo vazio em perfeito estado. Se a corrente for quebrada, estará condenado para sempre.

Mantenha-se dentro do rio. Ele é venenoso para os espíritos comuns que habitam suas margens.

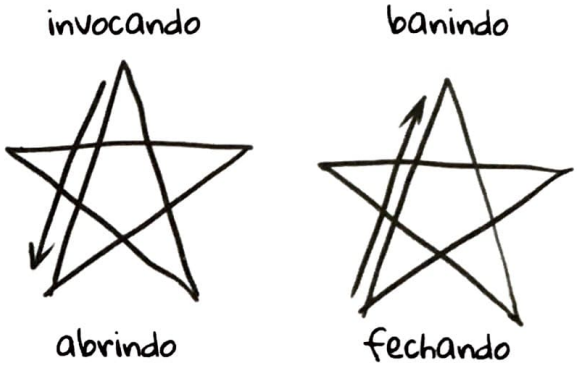
Siga o mesmo caminho que os barqueiros do submundo. Encontrará um Controlador.

Ao o encontrar, retire a metade da pedra que guardaste em sua boca e a entregue para o Controlador do Umbral. Se a entidade aceitar, o Elo estará feito.



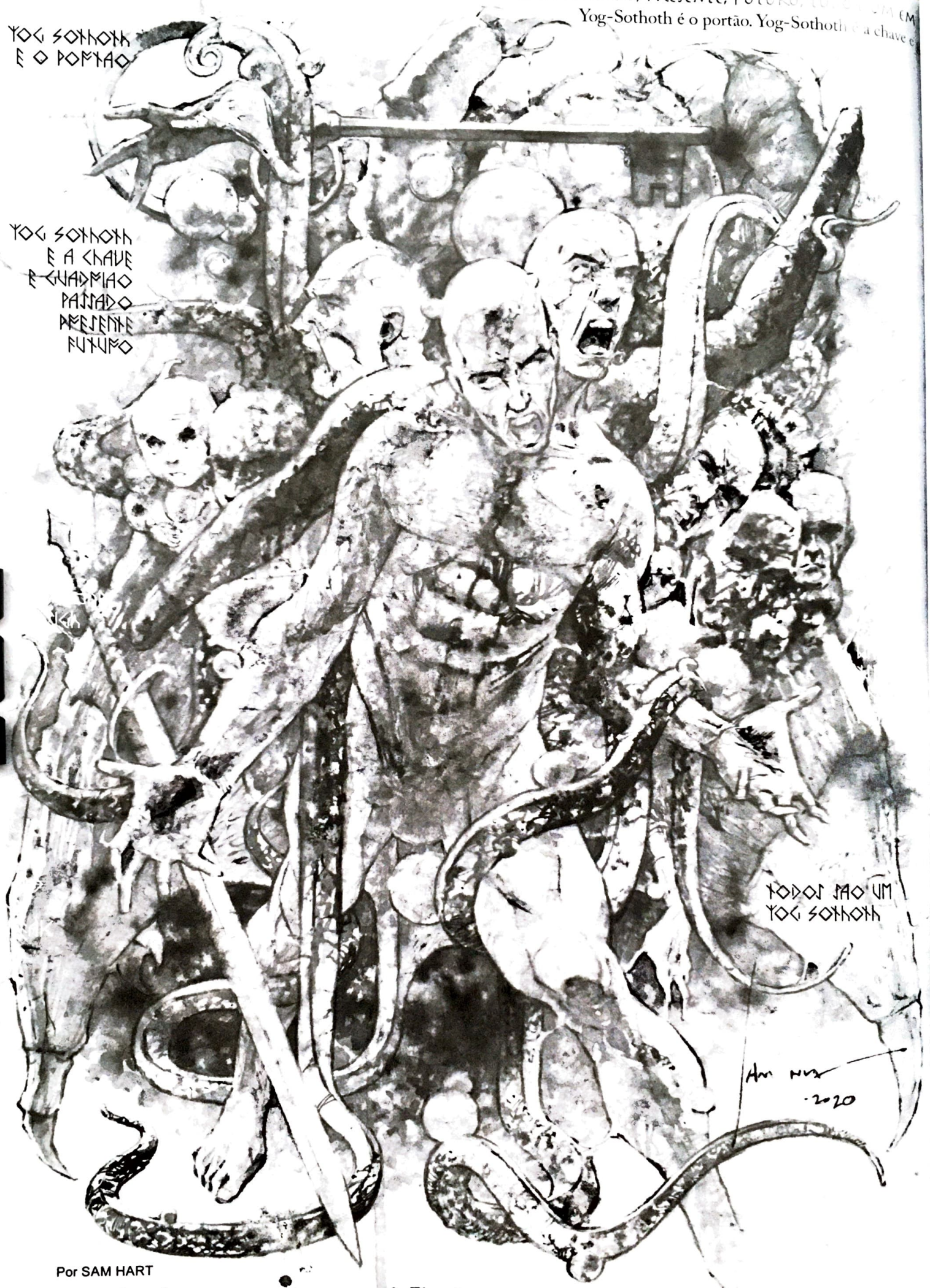
Monte o círculo, posicione seus objetos mágicos, seu caldeirão, sua athame, seu cálice, seu pentagrama, seu bastão e os símbolos da deusa e do deus. feche o círculo com sal. Centre e Concentre, rume a cada um dos pontos das torres de observação riscando no ar com sua athame um pentagrama de chamas azuis, vizualize-os com os olhos de sua mente a cada torre, estes são os portais que abrem o mundo espiritual, nunca deixe de fechá-los ao fim do ritual.

Salve, guardiões das Torres de Observação do Oriente,
Poderes do ar!
Invocamos você e chamamos você,
Águia dourada do amanhecer,
Caçadoras de estrelas,
Turbilhão,
Sol nascente,
Vinde!
Pelo ar que é o seu sopro,
Envie sua luz,
Faça-se presente agora!!
Salve, guardiões das torres de observação do sul,
Poderes do fogo!
Invocamos você e chamamos você,
Leão vermelho do calor do meio-dia,
Ser Flamejante!
Quentura de verão,
Fagulha de vida,
Vinde!
Pelo fogo que é o seu espírito,
Envie a sua chama,
Faça-se presente agora!
Salve, guardiões das torres de observação do oeste,
Poderes da Água!
Invocamos você e chamamos você,
Serpente das profundezas do mar,
Fazedor de chuvas,
Crepúsculo cinéreo,
Estrela do anoitecer!
Pelas águas de seu útero vivo,
Envie sua abundância,
Faça-se presente agora!
Salve, guardiões das torres de observação do norte,
Poderes da terra,
Pedra angular de todos os poderes.
Invocamos você e chamamos você,
Senhora da escuridão interior,
Touro negro da meia-noite,
Estrela do norte,
Centro da espiral celeste,
Rocha,
Montanha,
Campo fértil,
Vinde!
Pela terra que é o seu corpo,
Envie a sua força
Faça-se presente agora!



Por LUIZA LEMOS

Cante e celebre a presença da deusa, faça seus pedidos, mas lembre-se da regra de ouro das bruxas, tudo o que desejar volta para si três vezes. Agradeça aos guardiões das torres de observação e encerre o ritual.
Enquanto desenha o pentagrama nas quatro direções diga:
O círculo está aberto, mas não foi quebrado
O amor da Deusa
Está dentro de nós
Feliz encontro, feliz partida
Para um feliz reencontro
abençoada eu seja.



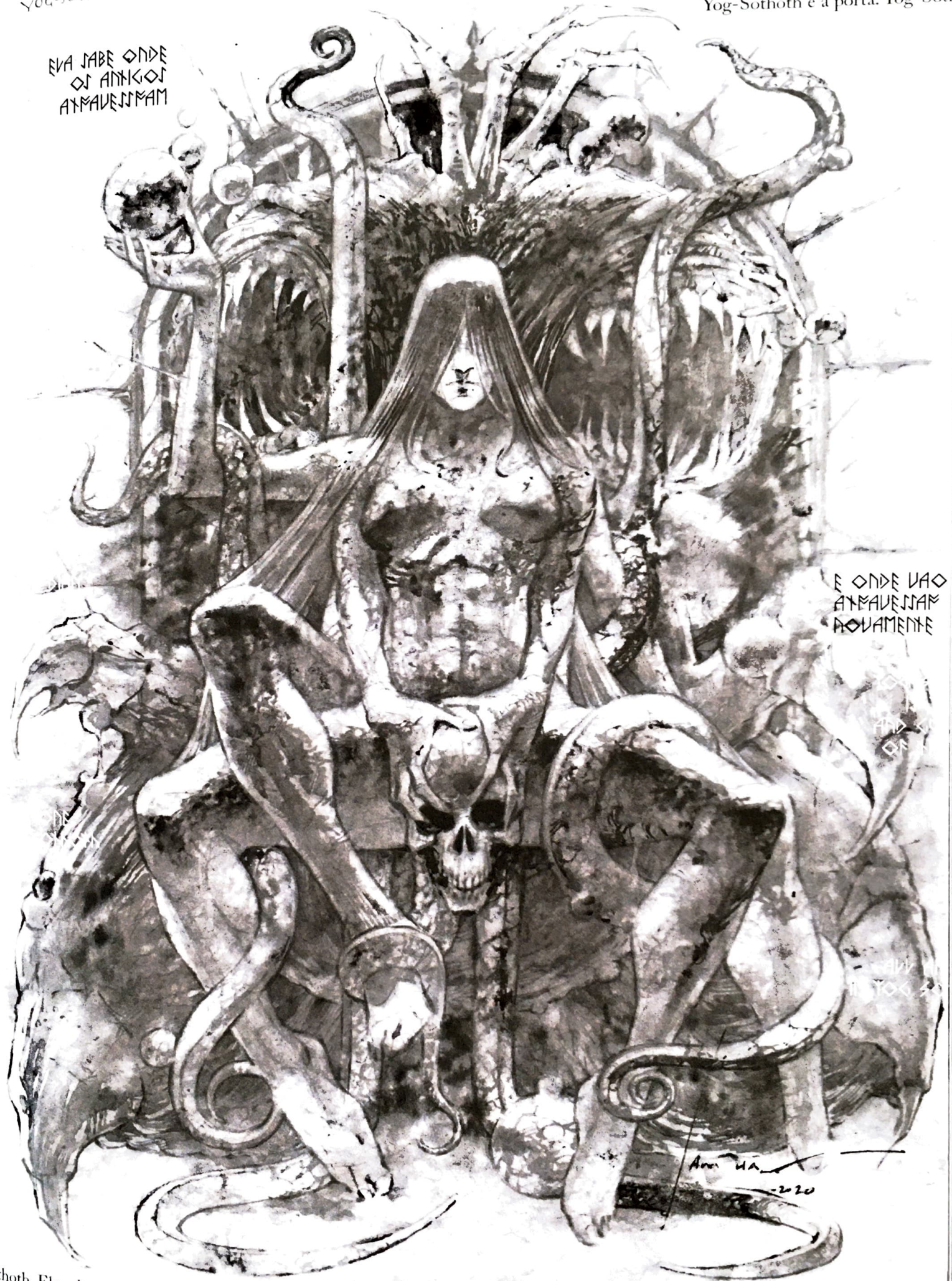
Por SAM HART

Yog-Sothoth é o portão. Yog-Sothoth é a chave e

thoth. Ele sabe onde os Antigos atravessaram, e por onde Eles vão atravessar novamente.

YOG-SOTHOTH É A PORTA. YOG-SOTHOTH É A CHAVE E GUARDIÃ DA PORTA. PASSADO, PRESENTE, FUTURO, TOD

Yog-Sothoth é a porta. Yog-Soth



-Sothoth. Ela sabe onde Os Antigos atravessaram, e onde Eles vão atravessar novamente.

MENSÃO EM YOG-SOTHOTH. ELA SABE ONDE OS ANTIGOS ATRAVESSARAM, E ONDE ELES VÃO ATRAVESSAR NOVAME

Parece uma fórmula mágica. Uma receita. Para uma maldição.

Sangue. Sempre sangue.

Não entendo os símbolos no círculo, mas os ingredientes são óbvios.

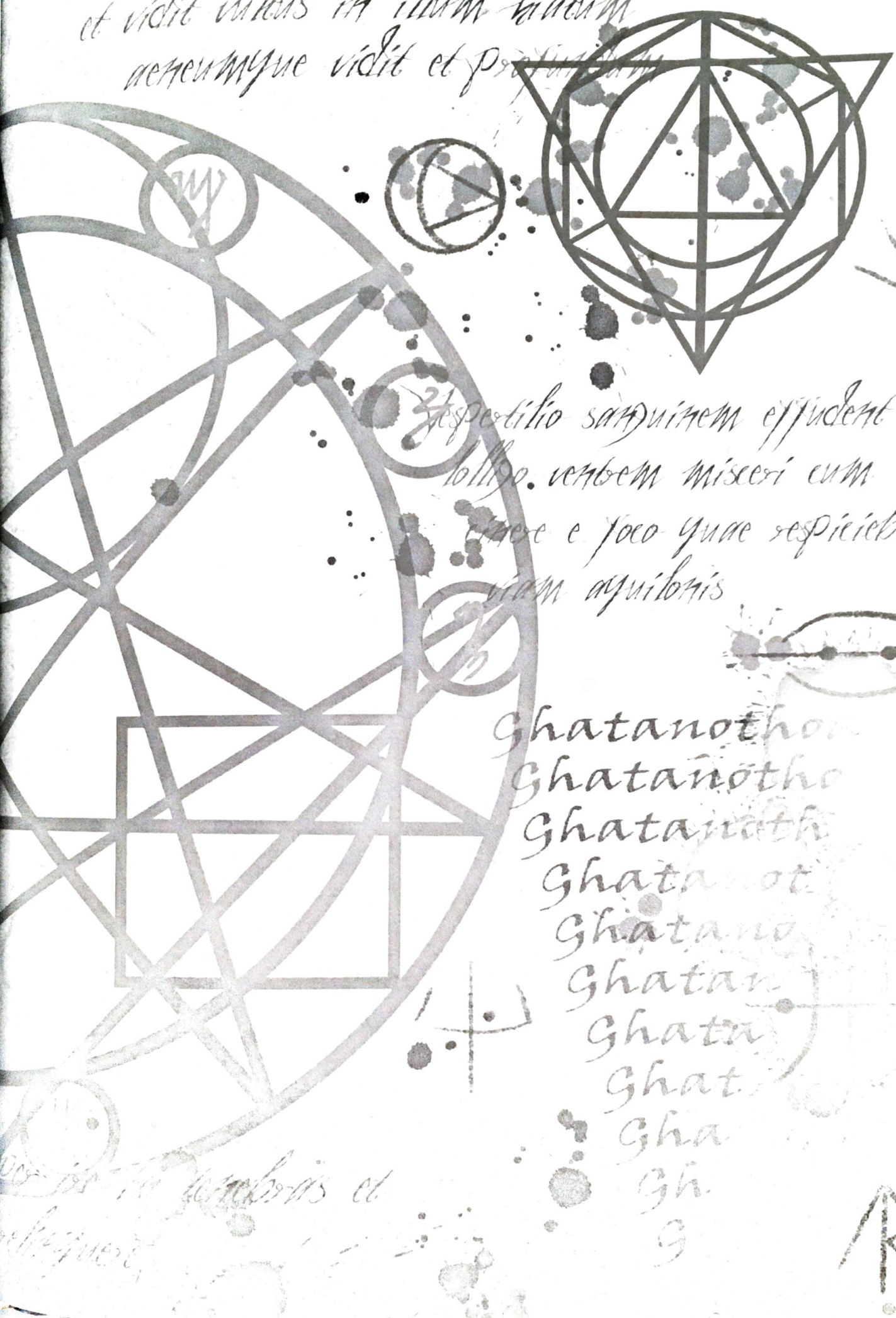
Por JV SANTOS

A maldição evoca uma criatura aberrante dentro do alvo. O nome da criatura é ilegível.
O feitiço de invocação é algo que não acho seguro traduzir.

Plena in corpore sine sanguinem
et per nexum inde id quod est et id
plenum est occultatem dos

Por ALLY RIBEIRO

et vidit vultus in illum beatum
aeneumque vidit et p



respectilio sanguinem effudent
lolligo. vehem miseri cum
ere e loco quae respiciebat
iam aquilonis

Ghatanoth
Ghatanoth
Ghatanoth
Ghatanot
Ghatano
Ghatan
Ghata
Ghat
Gha
Gh
G

OS PSICOPOMPOS DOS MANUSCRITOS PNAKOTICOS

BANDO DE NUMEROSAS AVES DA ORDEM CAPRIMULGIFORMES

AQUELE, CUJA ALMA ESTÁ DESTINADA AOS DEUSES ANTIGOS, SERÁ LEVADO PELA REVOADA

QUANTO MAIS PRÓXIMO DA MORTE MAIS CACOFÔNICO SE TORNA O CANTO DAS AVES.

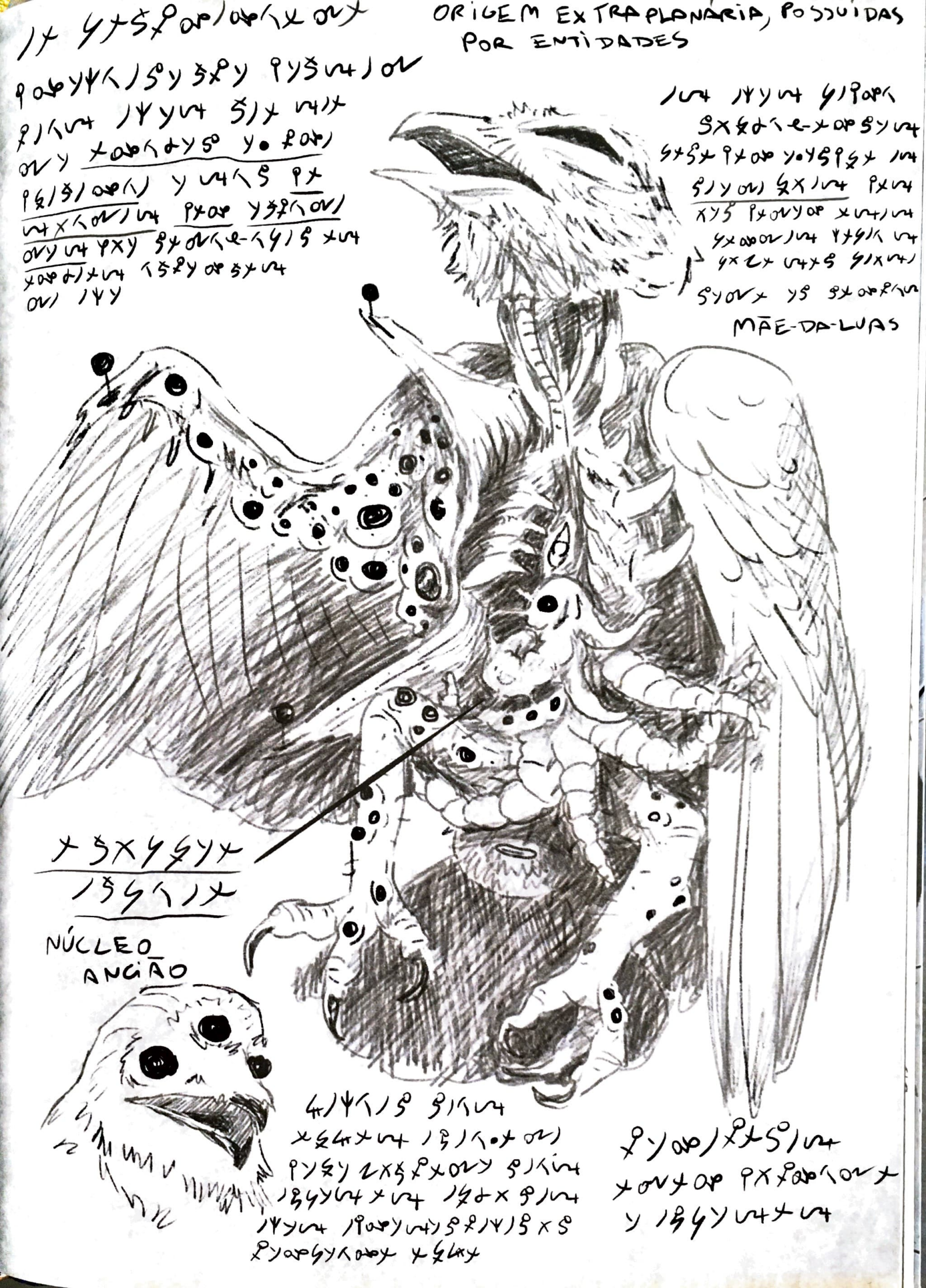
AQUELES QUE PERSEGUEM O DESCONHECIDO ESTÃO DESTINADOS A CONHECÊ-LO

Por HELENA EYNG

ORIGEM EXTRAPLANÁRIA, POSSUÍDAS POR ENTIDADES

MÃE-DA-LUAS

NÚCLEO ANGIÃO



Por CAIO PANDA

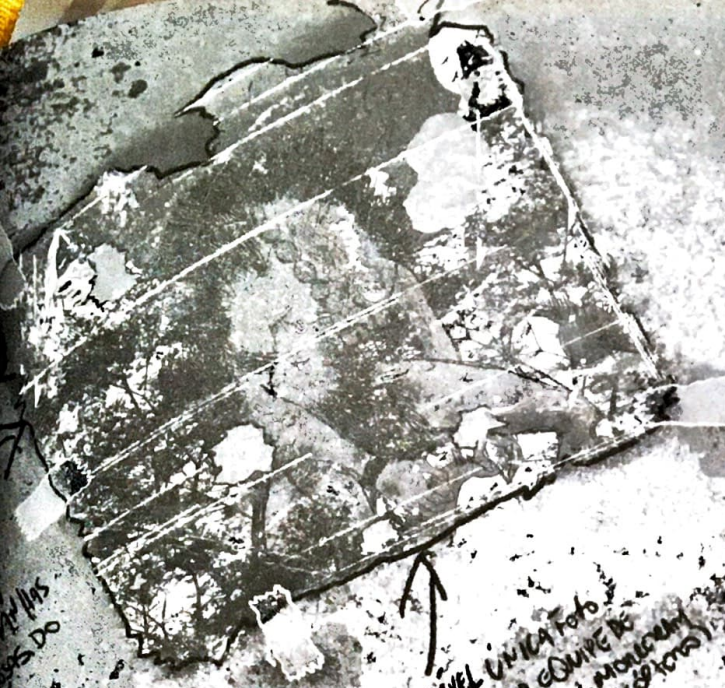
Devorador de Mentes

Adorados pelos cultistas seguidores de Cthulhu são criaturas das sombras que possuem grandes garras e presas afiadas, e fortes o suficiente para abrir crânios humanos, e assim, se alimentam de seus cérebros, adquirindo todo o conhecimento que sua vítima possua.

São cultuados principalmente por serem criaturas de sabedoria sem limites, e geralmente são invocados por cultistas para que possam se consultar com estas criaturas e aprender mais sobre a vida, morte, universo e tudo mais.

Habitam as profundezas de cavernas, porém podem ser vistos em florestas densas e montanhas.

Por IMMIGRANT



POSSÍVEL UNICA FOTO TIRADA POR EQUIPE DE FILMAGEM (TODOS MORRERAM MISTERIOSAMENTE DURANTE O RESGATE DO FILME/FOTOS)

Todos os registros conferem com o que eu consegui traduzir da página ao lado, apesar da língua original ter múltiplas traduções para o significado "ARThopheclias" (Caminhante do inverno). A foto ao lado foi tirada por uma equipe de filmagem do Canadá, em 1973, quando foram registrados vários relatos de alpinistas e esquiadores sobre algo "gigantesco que se erguia entre as árvores".

Sem sombra de dúvidas parece se tratar de Amon-thereph, O Deus que Caminha na Neve! Segundo descobertas na Russia, região norte da Siberia, aparições datam de 1725, registradas como historias locais de mitos ou crendices populares esquecias pelo tempo. Com a dificuldade do frio extremo, nunca foi possivel averiguar qual era a veracidade desses "mitos". O que se sabe é vago, mas com a descoberta da página original ao lado, a qual relata o ritual para invocar Amon-thereph, pode-se dizer que bate com relatos de "serial killers" nunca encontrados na região das Montanhas Rochosas no Canadá.

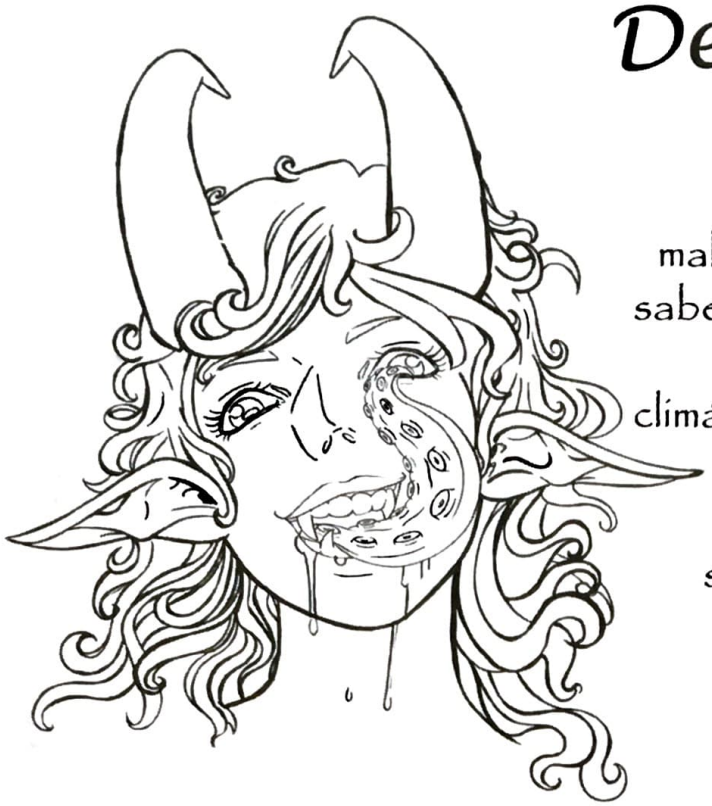
Estou divagando. Mas segundo o que se traduz, o ritual pode levar semanas ou meses, requer um condicionamento com as fases da lua e sacrifícios de "impuros". Muitos desaparecimentos coincidem com relatos de aparições do "Gigante que Caminha", como locais da região dedo Alaska, EUA, se referiram a criatura, sempre em regiões de temperatura extrema, sempre frio. Meu Deus! - E pensávamos que o fogo iria nos destruir!

Amon-thereph seria o Deus da carnificina, ou mortes seguidas. Seu chamado ocorre para, quase sempre, obter-se riqueza em escalas grandiosas. Pela minha pesquisa, acredito que esse tal caminhante se deleita com a facilidade de se tirar uma vida pela chance de prazeres obscuros. O ritual, tirado da página ao lado fala sobre uma adaga cerimonial, única, sem a qual tudo terá sido em vão. Desse detalhe tiro a conclusão de que suas aparições são tão escassas e por várias vezes esses rituais terem sido atribuídos a simples casos de "serial killers" agindo nessas regiões. Porém os detalhes sórdidos de remoção de órgãos, altares com runas e o fato das mortes ocorrerem em ciclos lunares iguais, no caso sempre na fase de lua cheia, me leva a crer que foram tentativas sem sucesso de invocar o caminhante.

Mas o mais alarmante vem no final. Amon-thereph tem um plano, claro como qualquer deus profano. A disseminação de morte e violência, parece ser seu objetivo e, como Ares, deus da guerra, se banha no sangue das mortes em seu nome. Aos que conseguiram fortunas nos rituais, não posso mencioná-los, estão entre os mais poderosos do mundo e perpetuam seu poder através de dinheiro lavado em sangue. A continuidade desses rituais pelo mundo me leva crer que, a chacina em massa em seu nome cada vez mais nos leva a um ponto de ruptura, onde a ganância, a soberba e a vaidade irão inundar o mundo em sangue. E ele irá caminhar entre as pilhas de mortos e sorver o sangue derramado em seu nome. Que Deus nos proteja!

- DR. FRANCIS CORNELIUS POPE

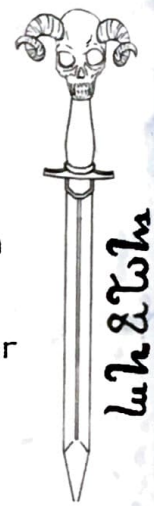
Demônio Boszor



Boszor é um demônio ligado a plantas e maldições. Sua origem é desconhecida, mas sabe-se que era um general trabalhando para o demônio Assírio Akkaydos, demônio climático, que era famoso pelos seus poderes proféticos e grande conhecimento. Eventualmente, Boszor, em um ataque surpresa arrancou o chifre de Akkaydos, fonte de seu poder mágico, e cortou sua cabeça.

ᛉ ᛁ ᛏ ᛁ ᛋ ᛉ

O chifre foi transformado na lâmina de um punhal, e a cabeça foi encolhida para servir como pomo da arma. Desde então Boszor sempre carrega o punhal consigo ostensivamente, como símbolo de poder. Além disso, o punhal canaliza todo o conhecimento de Akkaydos que é sussurrado pelo pomo. Sua principal ferramenta na Terra são as Boszorkány, literalmente, "servas de Boszor". Boszor se apresenta de muitas formas, mas a mais comum é um ser envolto por folhagens, pernas de cabra, chifres grandes, presas e uma língua comprida.



ᚳᛟᛗᛖ

As Boszorkány

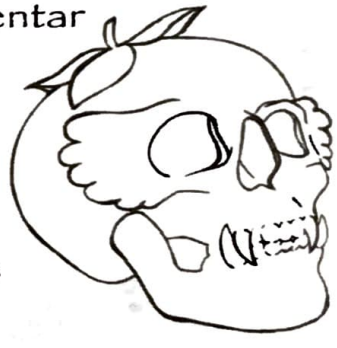
Como manifestar um demônio na Terra exige muita energia, enviar ou obter agentes na Terra é sempre um problema para Boszor. A solução foi usar seu cerne com plantas e venenos, somada ao conhecimento recebido dos sussurros de seu punhal, permitindo a Boszor criar um ritual, o "sárkány-koponya-virág", onde sua essência seja destilada em uma poção contendo uma gota de seu sangue. Quando ingerida a gota de sangue coagula e gruda na parede do estômago e depois de alguns dias torna-se uma semente demoníaca que confere poderes extraordinários ao hospedeiro juntamente com uma fome insaciável por carne humana crua e recentemente abatida.

Por LIGIA HELENA VILLON & CHARLES J. GERRINGER (texto) e MAZURE MOGANASHI (arte)

Beber voluntariamente a poção é o mesmo que assinar um contrato com Boszor. No qual o mortal pode usar livremente os poderes conferidos pela semente até que morra. Quando isso acontece a alma da Boszorkány vai para ao inferno servir pra Boszor, e a semente floresce e toma controle do corpo. Caso uma pessoa beba a poção involuntariamente o demônio assume controle do corpo imediatamente, mas a alma da pessoa não é fadada ao inferno. Ao invés disso, uma maldição de sangue é criada e seus descendentes são fadados a pagar o preço.

Os animais reagem instintivamente à presença demoníaca dentro das boszorkány e podem ser úteis para detectá-las. De fato uma redução na população animal de uma área é um dos sinais de uma Boszorkány, bem como desaparecimentos das pessoas e mudança climática localizada.

Após alguns anos usufruindo os poderes a elas conferidos, Boszorkány frequentemente costumam procurar formas de quebrar o contrato. Seja por começarem a temer seu destino final, seja por não mais aguentar a sua existência amaldiçoada. Um efeito colateral do ritual que cria a poção é que além de estarem ligadas a Boszor, elas também têm uma ligação secundária com Akkaydos. E com o ritual apropriado, conseguem contactar sua consciência para tentar, sorrateiramente, ouvir os sussurros do punhal e descobrir como desfazer o contrato.



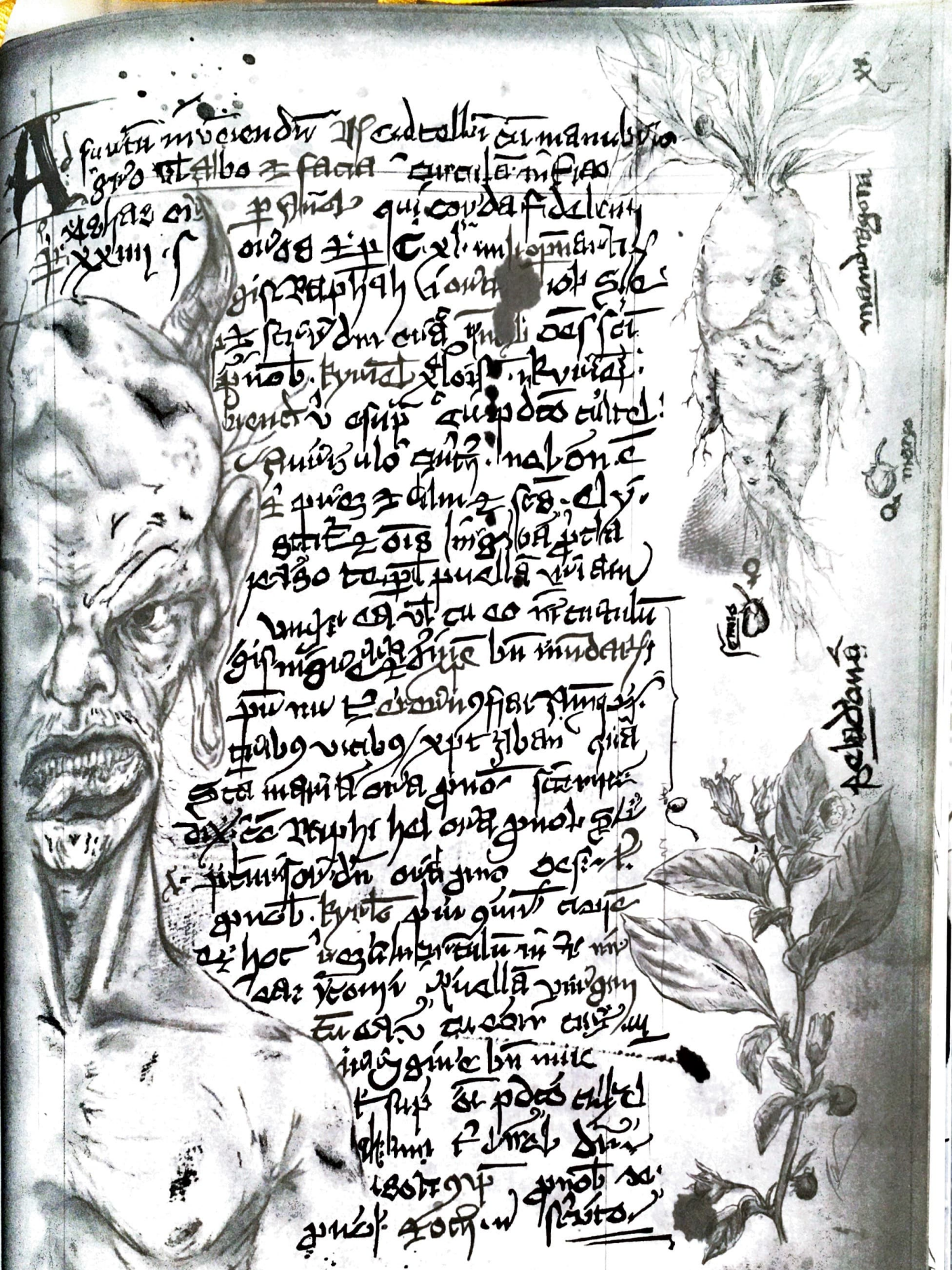
Contudo, o sussurro de um demônio é poderoso demais, mesmo para mortal com poderes suportar, tal como as boszorkány. Portanto, elas costumam se juntar em trios a fim de distribuir o procedimento. Uma entra em transe e toca os vestígios da consciência de Akkaydos e vocaliza seus suspiros sem realmente compreendê-los.

A segunda transcreve os sons inumanos para um meio físico (tradicionalmente pergaminhos), e a terceira interpreta a escrita. Se qualquer uma das duas primeiras tentar ler a transcrição elas frequentemente enlouquecem e entram em um frenesi de ódio até que morram.

quam[illegible] tardius seretis ca
[illegible]ppolium tibi erit de dien
dicte à me quantissimè at me
[illegible]ctum per deum omnipoten
tem per agnum mirac
de[illegible]

ב	ט	ד
ז	ה	ח
ו	א	ל

Constringo te pessime et maledicte serpens
[illegible] et sine mora et lecione et gravamine
in hoc loco libita stando ante circulum meum
sine murmure appareas, sine difformiate
nec murmuratione iterum. Exorciso te
per nomina Dei ineffabilia
Gogmagogque à me
pronuntiari non debuerun[illegible]
et ternoce mea à laps[illegible]
venias adsis [illegible]. venias
adsis [illegible]. venias
adsis [illegible].



9 مَتَى دَخَلْتَ الأَرْضَ الَّتِي يُعْطِيكَ الرَّبُّ إِلهُكَ، لاَ تَتَعَلَّمْ أَنْ تَفْعَلَ مِثْلَ رِجْسِ أُولَئِكَ الأُمَمِ.
10 لاَ يُوجَدْ فِيكَ مَنْ يُجِيزُ ابْنَهُ أَوِ ابْنَتَهُ فِي النَّارِ، وَلاَ مَنْ يَعْرِفُ عِرَافَةً، وَلاَ عَائِفٌ وَلاَ مُتَفَائِلٌ وَلاَ سَاحِرٌ،
11 وَلاَ مَنْ يَرْقِي رُقْيَةً، وَلاَ مَنْ يَسْأَلُ جَانًّا أَوْ تَابِعَةً، وَلاَ مَنْ يَسْتَشِيرُ الْمَوْتَى.
12 لأَنَّ كُلَّ مَنْ يَفْعَلُ ذلِكَ مَكْرُوهٌ عِنْدَ الرَّبِّ. وَبِسَبَبِ هذِهِ الأَرْجَاسِ، الرَّبُّ إِلهُكَ طَارِدُهُمْ مِنْ أَمَامِكَ.

Gnomos Negros

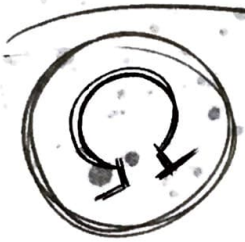
Nigrum gnomo

Os Gnomos Negros são elementais poderosíssimos que podem trazer riquezas e bens materiais.

Texto: Alex Mir Arte: Renata Aguiar

Utensílios & Ingredientes

1. Terra de cemitério
2. Caule de uma árvore centenária
3. Um osso de um animal qualquer
4. Uma vela preta



Invocação

Em um chão de terra e descalço, espalhe uma parte da terra do cemitério em um círculo. No meio deste círculo, coloque o caule e o osso, e cubra-os com o restante da terra. Finque a vela no monte de terra no meio do círculo, acenda e diga:

"Eu vos convoco, Gnomos Negros, vós que são a representação do poder do elemento terra e possuidores dos segredos ocultos, venham em meu auxílio."

Faça o pedido. Enquanto ele não se realizar o gnomo ficará ali, sob seu controle.

Cuidado: NUNCA desfaça o círculo.

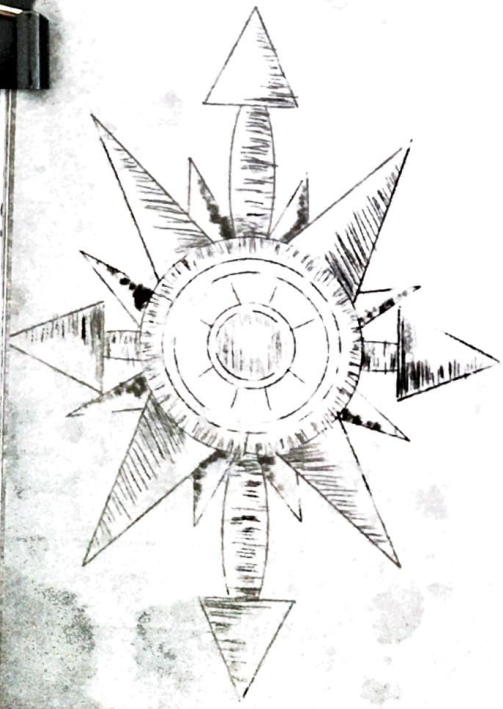
Banimento

AGORA QUE VOCÊ, QUE CHEGOU AQUI VIVO, PRECISA BANIR O MAL QUE INVOCOU:

VIRADO PARA O LADO
EM QUE O SOL MORRE,
CHAME OS QUATRO GUARDIÕES.

ABRA SUA MENTE.

VOCÊ É O CENTRO, A FORÇA PRIMORDIAL QUE GUIARÁ TUDO.



COM A ADAGA EM SUA MÃO, ABRA O PORTAL. CHAME O MAL PARA QUE SEJA TRAGADO PELOS GUARDIÕES.

ESTE RITUAL DEVE SER FEITO DO ÚLTIMO MINUTO DO DIA ATÉ O PRIMEIRO, EM UMA NOITE SEM LUA.

Por RENATA C B LIZZ

AGRADEÇA-OS PELA PROTEÇÃO E VIRE-SE PARA O LADO QUE O SOL NASCE.

ENCERRANDO O BANIMENTO COM A FRASE:

QUE OS FASCISTAS SEJAM TRAGADOS PELOS GUARDIÕES.

@LOUCASHISTORINHA

Por JUNIOR CORTIZO

Por JOÃO GUTKOSKI

Gug

Infeliz será aquele que, viajando por mundos insólitos, se deparar com tamanha monstruosidade. Jamais ouse enfrentar um Gug - dizem os eruditos.

A onírica e indecifrável Kadath abriga diversas criaturas anômalas, adoradoras dos Grandes Antigos. Com seus cinco metros de imperante pavor, os Gugs manifestam brilhantes olhos carmesim em cada lado de sua cabeça, que é verticalmente rasgada por uma bocarra trituradora, repleta de presas amareladas.

Em seu corpo titânico, coberto por uma pelagem áspera, apresenta dois poderosos braços que exibem grotescamente um par de antebraços cada, municiados com sedentas garras curvadas, prontas para ceifar a vida de quem cruzar seu caminho.

Quatro antebraços

Patas com três dedos.

Tão destrutivo quanto o caos que traz às frágeis mentes humanas.

Por CAIO SALES

Cães de Tindalos

Os Cães de Tindalos são bestas hiperdimensionais que perambulam pelas passagens através do tempo, atormentando todos que ousam explorar suas infindas e enigmáticas eras. Toda e qualquer tentativa de viagem no tempo será farejada e atrairá essas entidades inclementes. Tais criaturas milenares e insanas dilaceram aqueles que são capturados em suas perseguições.

Possuem em média 1,80m, podendo chegar até 3 m.

Não têm pelo São cadavéricos.

Corpo esguio, mas de musculatura aparente, dotado de tentáculos em seu dorso.

Apresenta uma longa cauda que serpenteia de forma fluida como se também fosse um tentáculo.

Patas traseiras são mais longas e com quatro dedos.

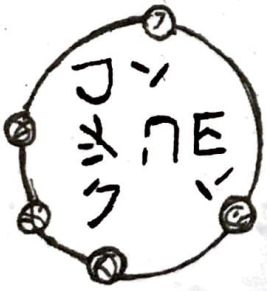
Criaturas extremamente inteligentes, com uma mandíbula que se dilata. Podem ter múltiplos pares de olhos.

Sua longa e sinuosa língua é oca.

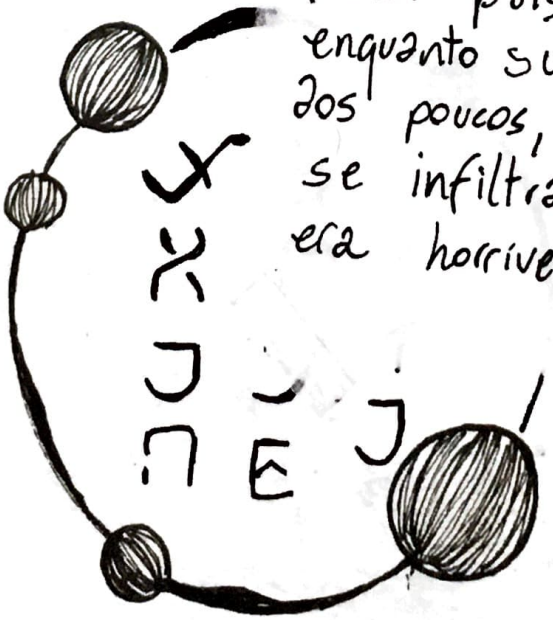
Patas dianteiras com seis dedos.

Sua língua azulada pode ser usada como chicote, puxando e agarrando suas vítimas. Destila uma toxina imensamente letal, uma saliva pegajosa que causa queimaduras e envenenamento, necrosando a pele de sua desventurada caça

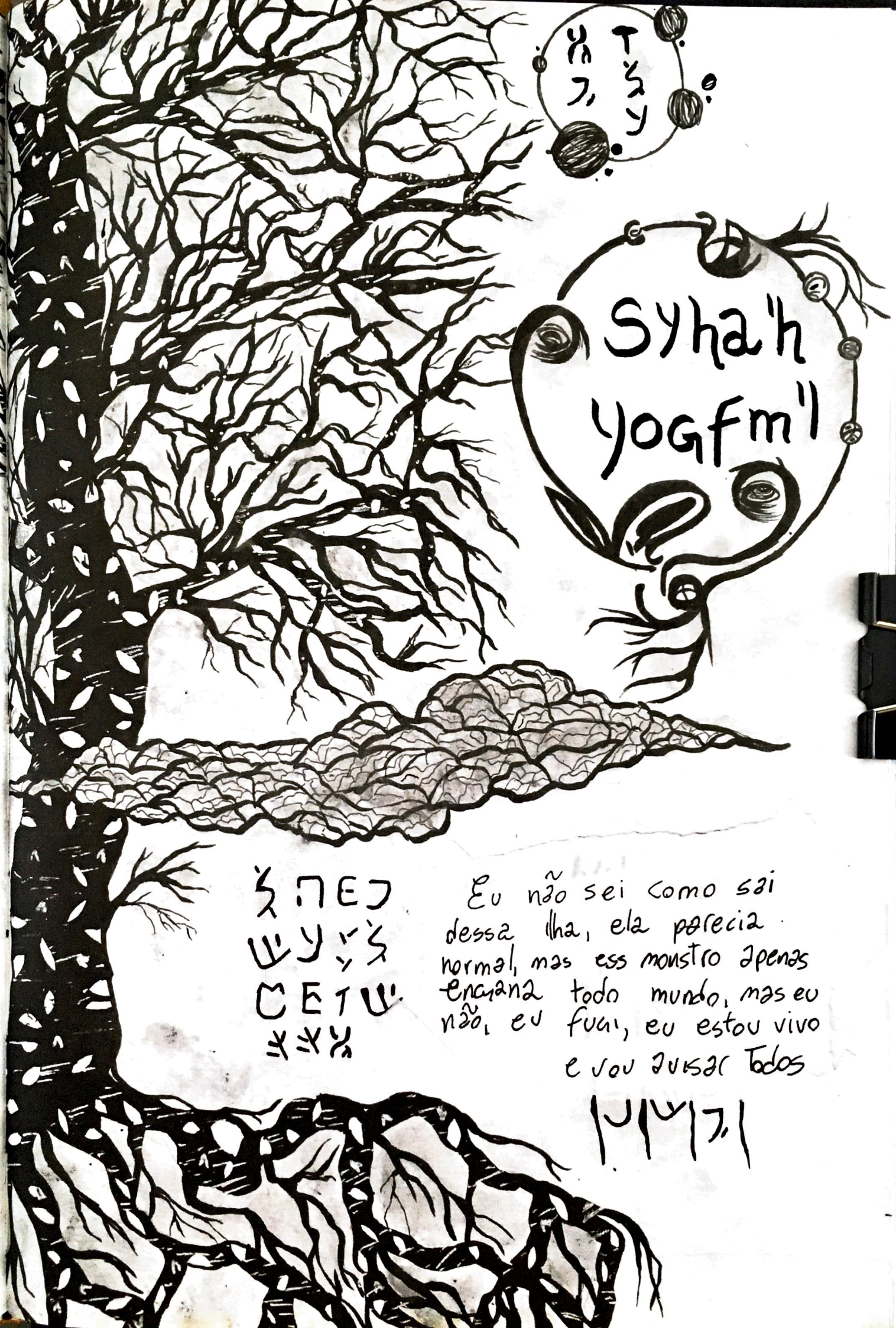
A ilha é viva, um monstro que respira e te absorve, te encarna para te engolir



As árvores parecem veias, ficam pulsando e pulsando enquanto sua mente se desliga dos poucos, com seus sussurros se infiltrando na sua alma, era horrível e hipnotizante



Por BÁRBARA LUIZA



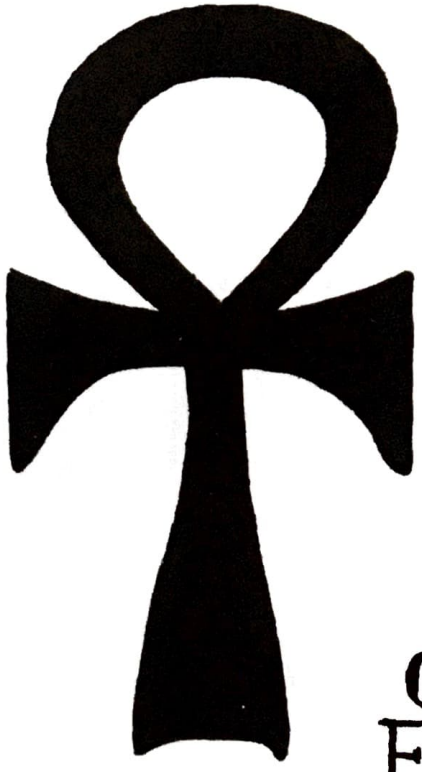
Eu não sei como sai dessa ilha, ela parecia normal, mas esse monstro apenas encarana todo mundo, mas eu não, eu fugi, eu estou vivo e vou avisar todos

Por PEDRO CORIN

No primeiro momento do Universo, surgiu o Tempo. Com Início, Fim e Meio, o ciclo se fechou e se repete infinitamente.

Porém, forças ocultas enfraquecem o Balanço tornando o fim incompleto e o recomeço mais precoce a cada volta.

Essas feridas no frágil tecido do Tempo possibilitam a criação de portais que levam à diferentes Eras.



É terminantemente proibido o uso do conteúdo descrito nessas páginas para acessar esses portais devido ao grande dano já causado na tênue membrana que divide o Tempo.

As instruções a seguir são apenas para o conhecimento.

Se executadas, podem quebrar o Ciclo Eterno trazendo a Escuridão Profunda e Definitiva.

Por ROGERIO FERRAZ

Por GABRIEL KOLBE

Por CRISTAL MOURA

Cristal Maura

Por LEANDRO GOMES DE MOURA

LEANDER
2020

Por MARCOS CHOBA

Por THIAGO RIBEIRO

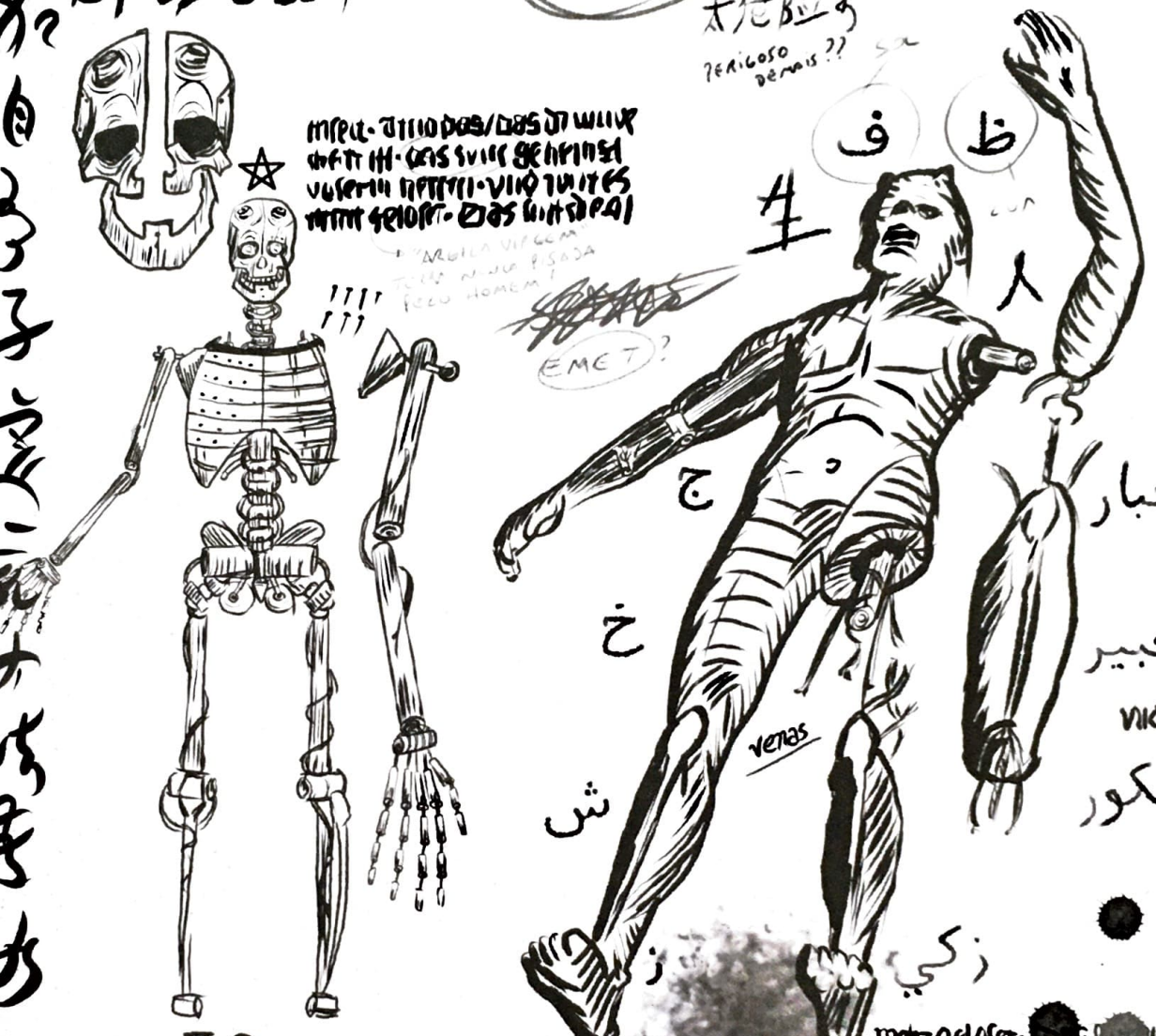
PETRVS golem

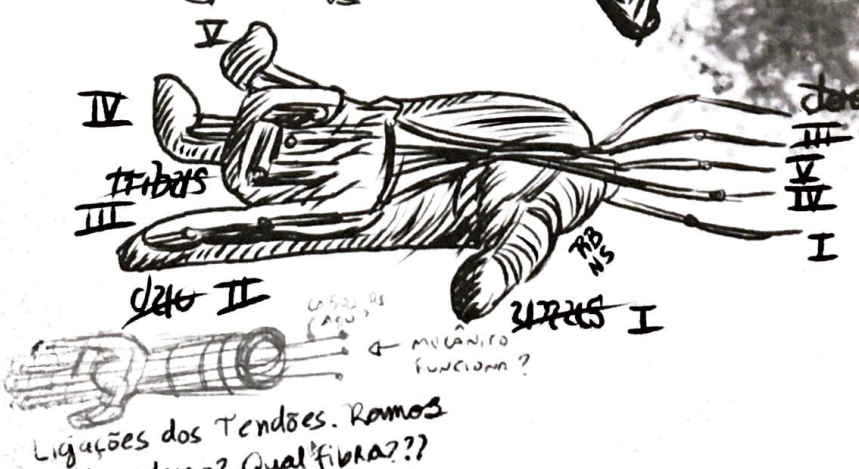
spiritus

生活 Shenghuo

life, livelihood
to live!!

太危险の
PERIGOSO DEMAIS??





Ligações dos Tendões. Ramos de videira? Qual fibra??

Por RUBEN MENEZES

O DEMÔNIO É SÓ ALEGORIA?

COZINHAR POR SETE DIAS !!!

ad coques
septem diebus

diavolo

it's a soul trap. you give half
of your soul & gain a slavy servant

sacramentum

petionem sanguinis xpi ibu. ytō
uob et pax multiplicetur. Benedictus
dr et pater dnīi ihū xpi qui secundum

BEIJO?

ACORDO/PACTO!

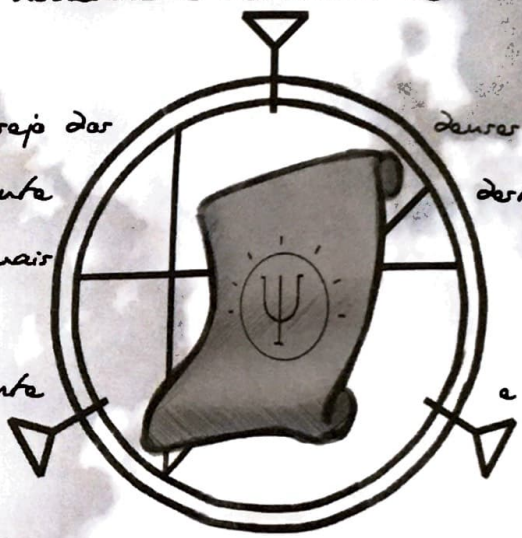
Nyarlathotep

O caos rastejante

E onde Nyarlathotep ia, o resto desaparecia, pois a madrugada foi dilacerada pelos gritos de pesadelo.

Nyarlathotep é um dos exteriores, cria de Ajatthoth. Ativo e frequentemente caminha na Terra, com a aparência de um humano consumente alto, magro, sinistro, de pele preta porém com características negras, e que lembra um faraó egípcio; desprovido de cabelo ou barba, e usando apenas como vestimenta um roupão sem forma feito de algum tecido preto pesado. Mas esta é apenas uma de suas milhares de formas e manifestações, a maioria sendo horrendas e destruidoras de sanidade.

Age como mensageiro e cumpre o desejo dos deuses exteriores, mas diferente destes espalhar a loucura é mais importante e prazeroso do que morte e destruição para Nyarlathotep.



Ele disse que havia emergido da escuridão de vinte e sete séculos e que havia escutado mensagens de lugares não deste planeta. Sempre comprando instrumentos estranhos de vidro e metal e os combinando em instrumentos ainda mais estranhos, ele falava bem das ciências, de eletricidade e psicologia, fazia exibições de poder na qual deixava seus espectadores sem palavras, no entanto aumentou sua fama a magnitude excessiva.

Por MICHELLE MÜLLER

Outra manifestação sua é atraída/invocada por um trapezoedro brilhante quando retirada de sua caixa de madeira, que foi encontrada em uma mina egípcia. Esta pedra é dita que chama algo que não pode existir na luz, esta criatura foge com pouca luz e é banida por luzes intensas. Também causa visões de outros mundos entre outras coisas que o cérebro humano não é capaz de compreender.

Feito de escuridão pura e habitante do mesmo, a criatura de olhos trilobados, coberto de tentáculos, asas de morcego e características do diabo cristão, é capaz de enlouquecer qualquer um que o olhar.

Por THIAGO KRENING

THIAGO KRENING

Por MARCOS KELLER

SALMO I

1:1 A Cidade Espelhada foi procurada pelo Sábio da Névoa em um momento de desespero e dor.

1:2 Voltado para o divino ouviu o abandono e sopro do vazio.

1:3 Nos braços de enxofre e no seio do conhecimento viu através do sono os olhos da floresta e o salto dos que vagam incautos.

SALMO II

2:1 No Palácio da Troca em meio à diferença dos apagados e esquecidos, o Sombrio jazia em pé.

2:2 Aos braços do salão de som cortante o Sábio da Névoa viu que o medo e o toque da loucura estavam também naquele local.

2:3 E de frente ao desespero, sem alternativa chorou.

2:4 Suas lágrimas mostraram o silêncio e o toque vivo da loucura silenciaram-se de súbito, atentando a uma luz.

2:5 O Sombrio estava sob a proteção descoberta pelos Antigos que ornavam o salão dos esquecidos e apagados.

SALMO III

3:1 Na sua fronte com ân
tortos estava o selo dos
antigos.

3:2 Em seu peito estav
o gesto dos magos e sáb
esquecidos do Koth.

3:3 Os cascos não
carregavam o peso d
ser e existência.

3:4 Contido o Nada
se mantém co
da névoa e

SALMO IIII

4:1 O Sábio voltou tocado pelo através, sob a vigilia do Sombrio, mas longe do toque da loucura.

4:2 Com o vivo do sangue e sobre uma superfície limpa, o Sábio da Névoa traçou cada um dos ângulos do Símbolo dos Antigos.

4:3 E em sua mão esquerda cravou o gesto dos magos e sábios de Koth.

4:4 Tamanho era seu medo que moldou o gesto e cortou fora sua mão esquerda. Na incerteza da eficiência.

4:6 O toque da loucura continuou a procurá-lo. E por muitas vezes o tocou, mas sua essência jamais foi novamente usurpada pelos Inomináveis.

SALMO V

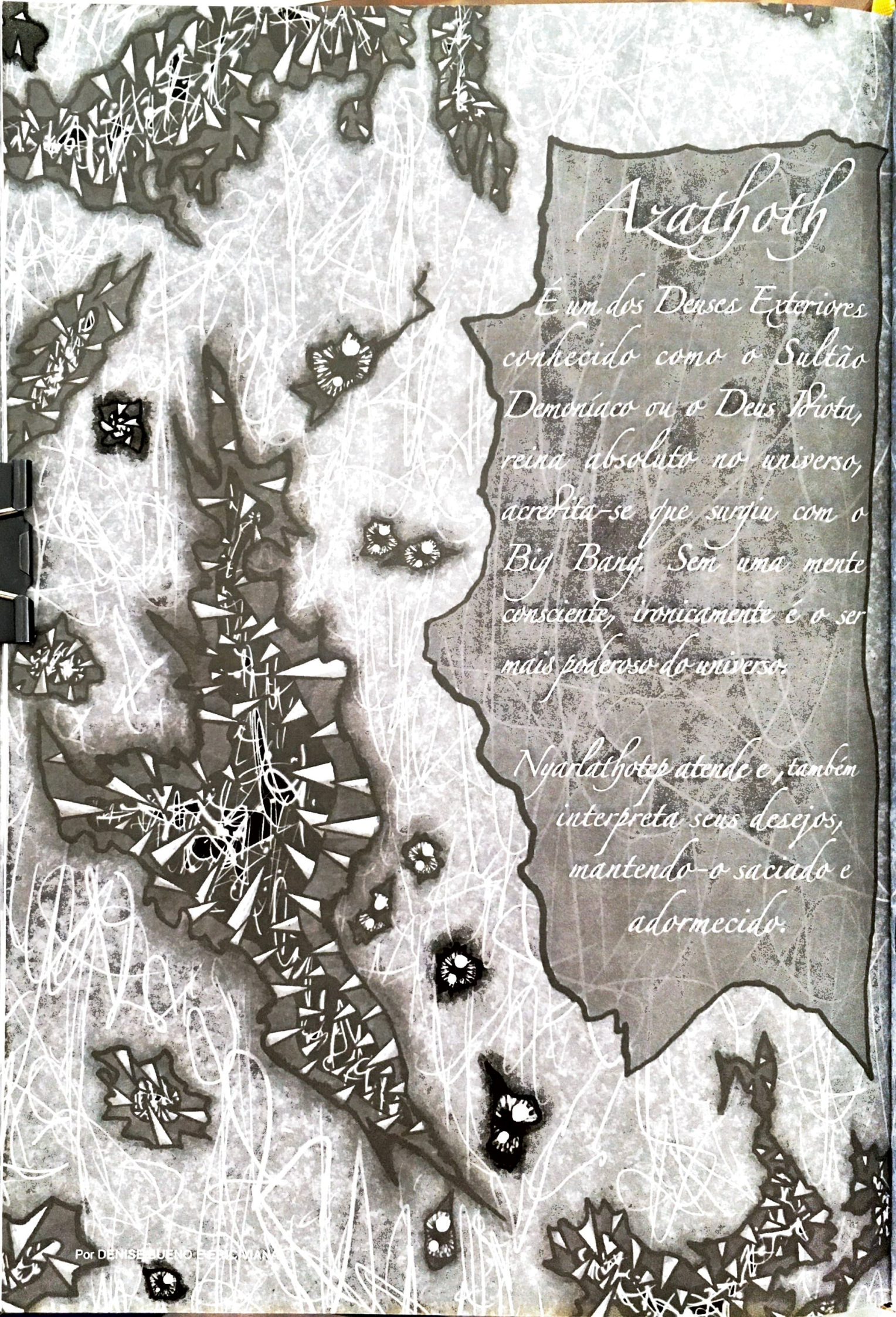
5:1 Assim foi contada o Salmo do Sábio da Névoa.

5:2 Lembrado como o Ministro Amputado, Alvo do Nada e o Tolo do Sombrio.

5:3 Assim foi ouvido e assim é contado.

Símbolo dos Antigos

Símbolo de Koth

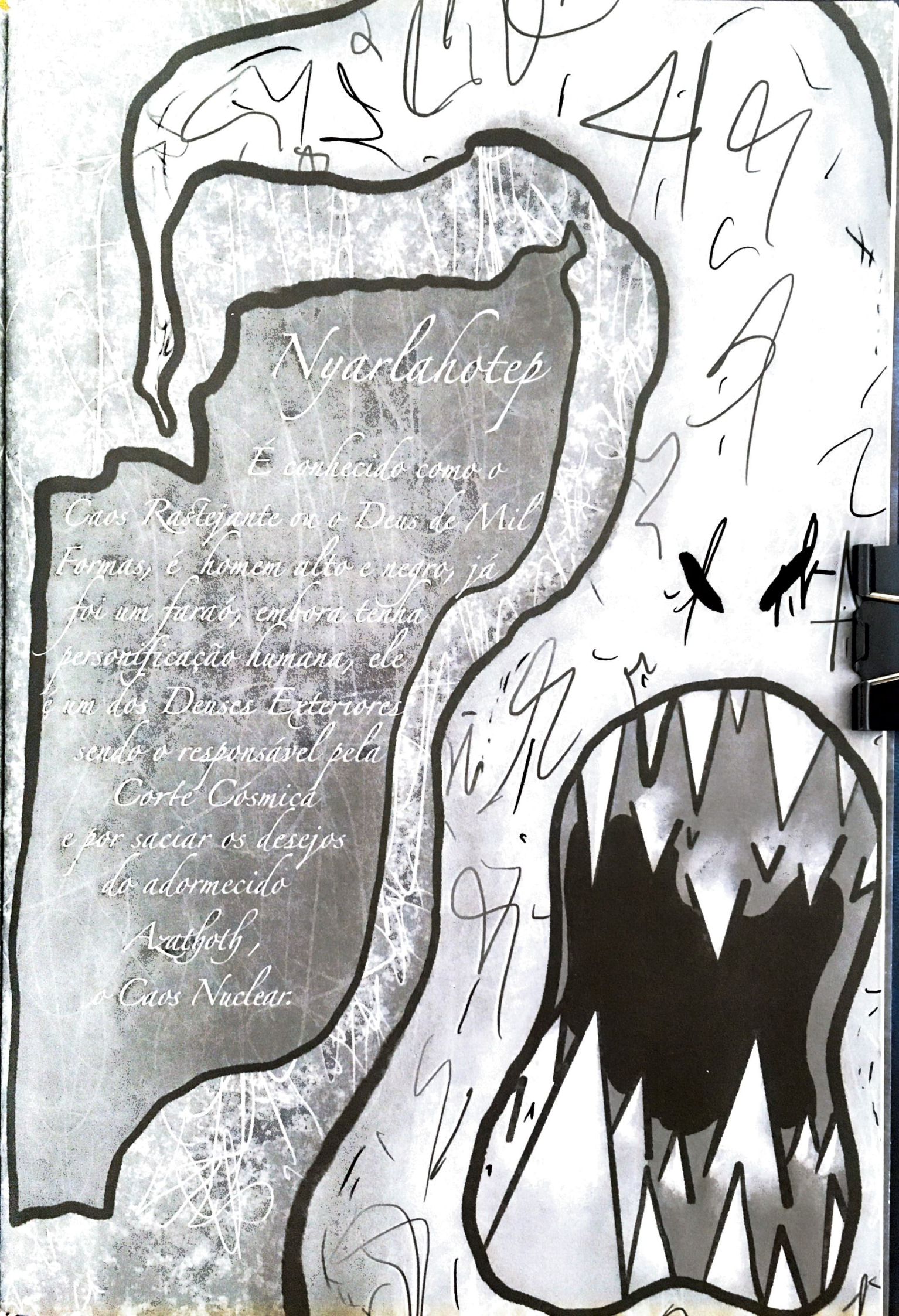


Azathoth

É um dos Deuses Exteriores conhecido como o Sultão Demoníaco ou o Deus Idiota, reina absoluto no universo, acredita-se que surgiu com o Big Bang. Sem uma mente consciente, ironicamente é o ser mais poderoso do universo.

Nyarlathotep atende e, também interpreta seus desejos, mantendo-o saciado e adormecido.

Por DENISE BUENO, EDSON MANA


Nyarlahotep
É conhecido como o
Caos Rastejante ou o Deus de Mil
Formas, é homem alto e negro, já
foi um faraó, embora tenha
personificação humana, ele
é um dos Deuses Exteriores
sendo o responsável pela
Corte Cósmica
e por saciar os desejos
do adormecido
Azathoth,
o Caos Nuclear.

YHWH. JEHOVÁ. ALPHA E OMEGA. ADONAÏ.
O impronunciável nome DE DEUS,
neste acrônima.
Bloqueie os 72 DEMÔNIOS DE sua criação.
Outrora servos DE rei Salomão.

Por DOUGLAS FREITAS & G.PAWLICK

אשראהיה: גבראל: פיכאל: ממנאל:

אֲדֹנָי

Em reforço protetivo, o sigilo salomônico que em aurora prenderia todos os 72

FIG. 01 - 24

באל

אגאראש

ושאגו

גאמיגין

מארבש

ואלְפאַר

אַמון

בַּרבַטוש

פאימון

בואָר

גוסיון

שיטרי

בֶּל אָת

לראיִךְ

אֶליגוש

זאָפּר

בוטיש

בַּאתין

שאַלוש

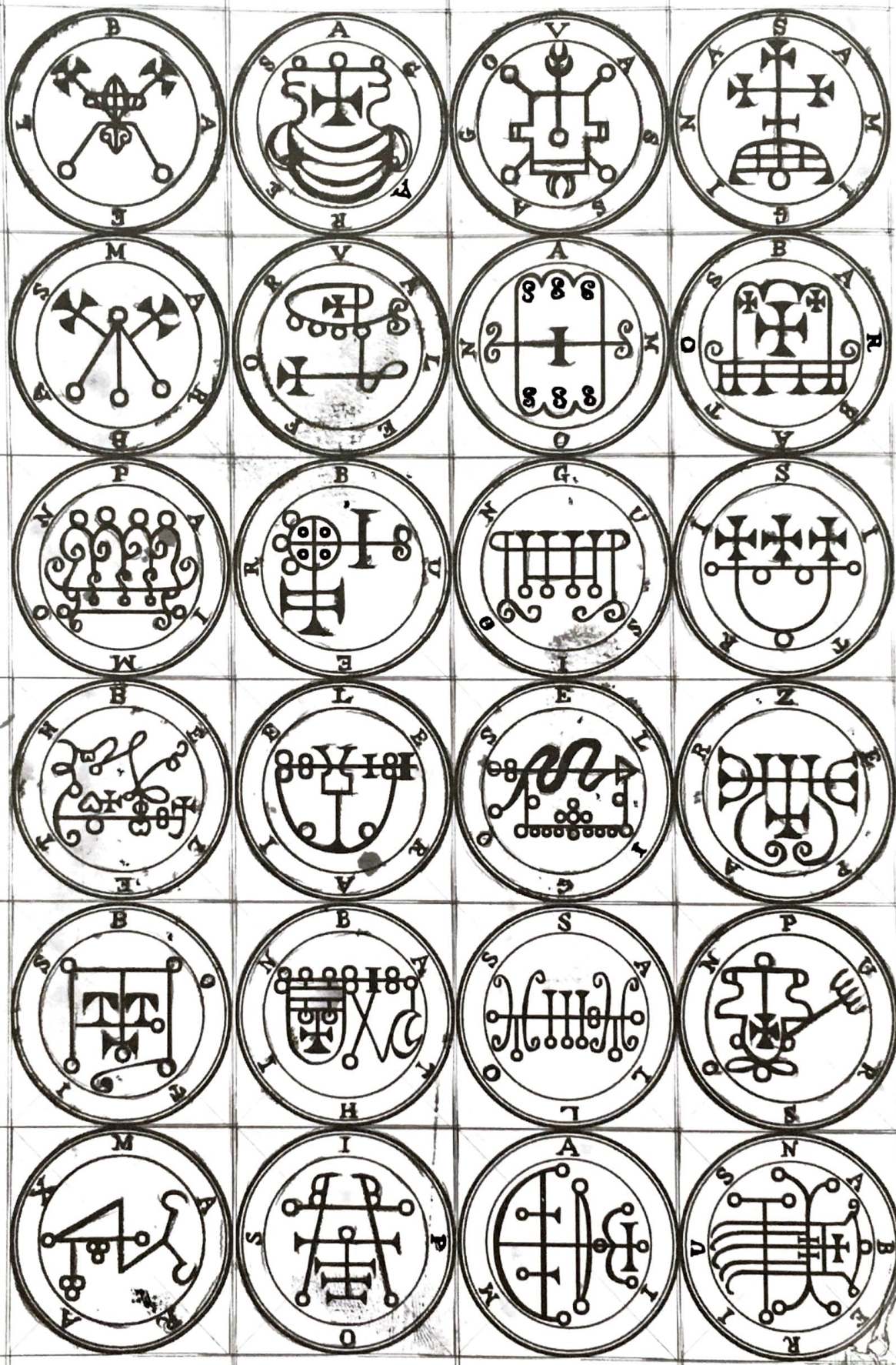
פורשון

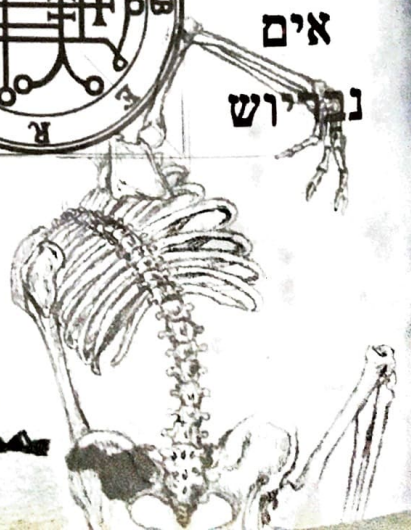
מאראם

יִפוש

אים

נברוש





ملك الجن والعفاريت

FIG. 25-48

גלאסיא לַבולש

בימֵ

רונוֹוֶ

ברית

אשְטארות

פהורנאוש

פוראש

אסמדַי

גאאף

פהורפהור

מרחושיאש

שטול וש

פאנים

מאלתש

מאלפַש

ראום

פהורכַלור

ופאר

שָבנוך

שאז

וינֶא

ביפהָרונש

וואל

האננטי

اغان وسبعون الف

FIG. 49-72

כרוכֶל

פחרכש

באלאם

אלוכאם

כאמין

מורמום

ורובַש

גמורי

ושו

אונש

וריאם

נפולא

זאגאן

ואל

אנדראש

האוראש

אנדראלפהוש

כימאריש

אַמדוכיאש

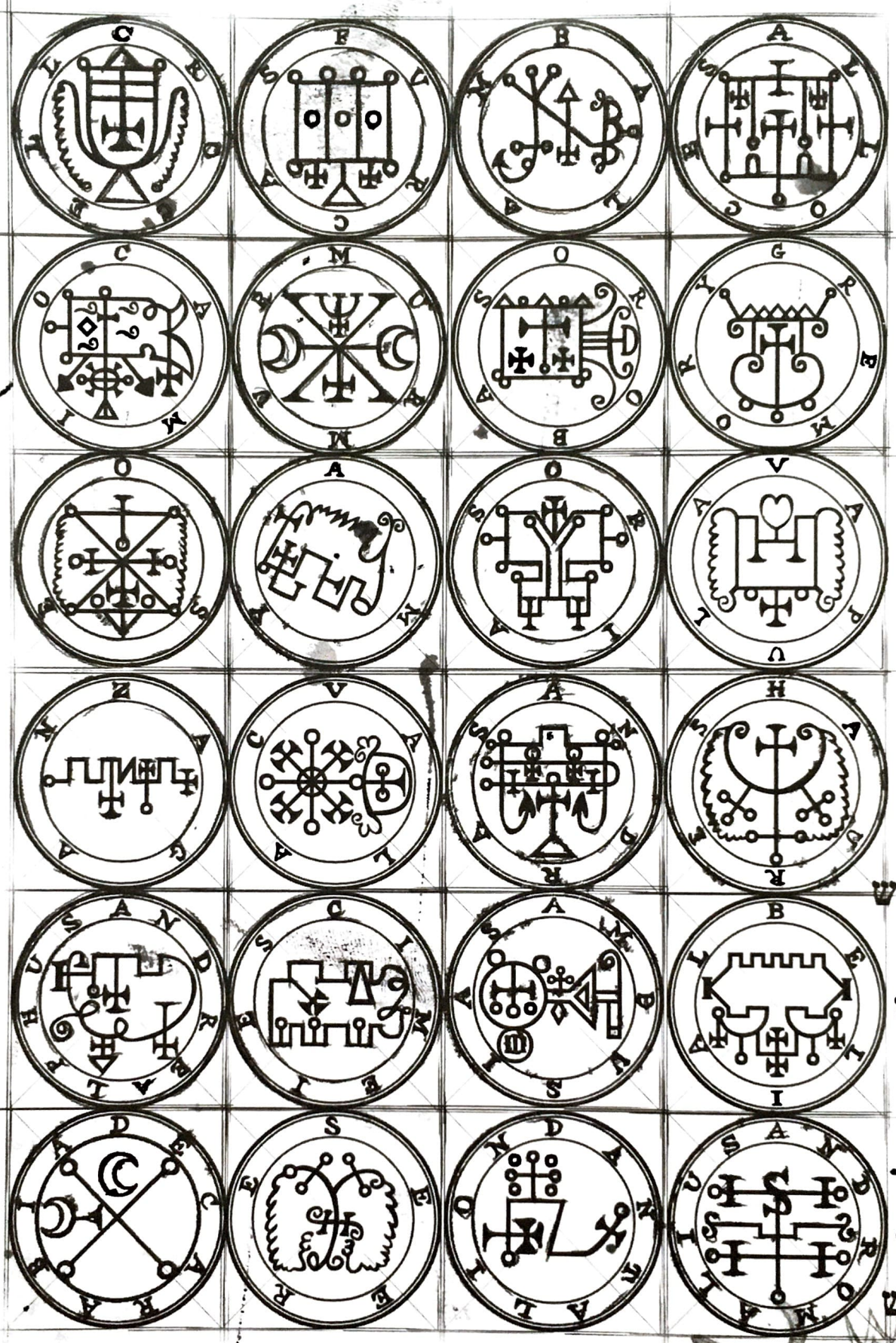
בליאל

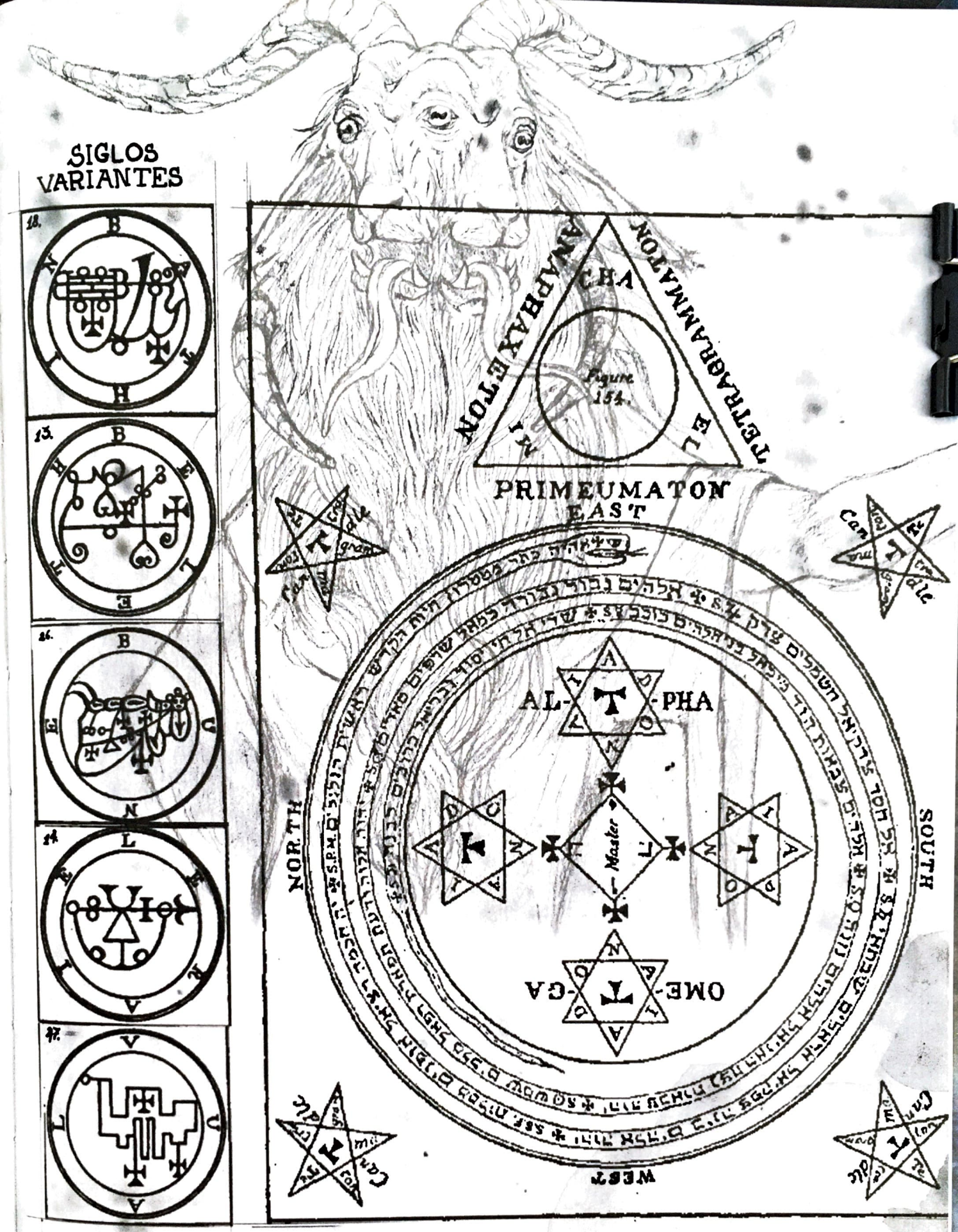
דכארביא

שאר

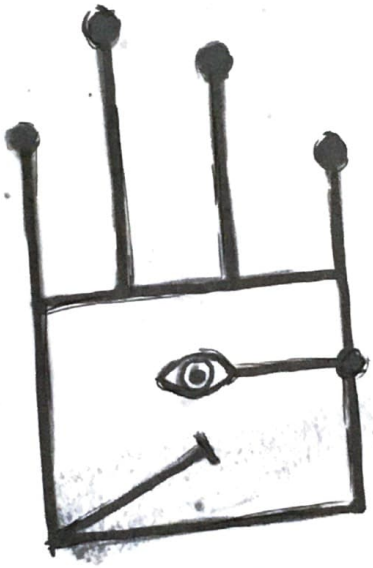
דאנטאליון

אנדרומליוש





Sigilum. Sigilo. Selo. Triângulo de manifestação. Círculo de guarda. Encerrados estão os 76 selos das 72 entidades. Suas assinaturas. Seus sinetes. Inter-mundi lacrado está.



Intérpretes do Desconhecido

Os autores que reinterpretaram as páginas originais do *Al Azif* para esta versão.

ALEXANDRE SZOLNOKY lançou as HQs "Prédio" e "TV Sonho" em 2015, e uma graphic novel chamada "Buda Boy" no final de 2019. Também participou de diversas coletâneas com histórias curtas. Atualmente está criando uma nova versão de "TV Sonho", que provavelmente se chamará "Xamã Boy", a ser lançada em breve.
@alexandreszolnoky

ALEX MIR é roteirista e escritor. Já participou de diversas coletâneas e é o roteirista da série "Orixás" (ganhadora do Troféu HQMix em 2018 e 2019 e finalista do Angouleme 2020), de "A mão e a Luva" (catálogo de Bologna 2012), "Segundo Tempo" e da série "Valkíria" (Prêmio Ângelo Agostini 2017).
@alexmir300

ALLY RIBEIRO é ilustradora, designer gráfica e a criatura por trás do Studio Vulpes. Seus trabalhos com pintura digital e tradicional (com foco em aquarela e lápis de cor) são fortemente influenciados pela natureza, visões do feminino e histórias fantásticas, sejam elas ficcionais ou não.
@studio_vulpes

ANDRÉ INÁCIO é ilustrador e quadrinista frente ao Studio Meu Pequeno Universo Particular, onde celebra a diversidade através de temas fantásticos.

ANDRÉ OIDE publicou os quadrinhos independentes "O Cosmonauta", "Meta_Programa", "Leitmotiv", "A Santa da Escuridão" e "Subúrbio Kafkaniano". Publicou também nas coletâneas "Despacho" (Ed. Draco) e "Pedra Rara" (Capa Comics).
@_oide_

BÁRBARA LUIZA é movida a ódio, desespero e a recompensas doces. Geralmente faz uma mistura de aquarela e a canetas de desenho (atualmente está sendo magic color) e vê no que vai dar. Possui um hobby de ficar pintando céus de aquarela ou testar alguns tutoriais de paisagem. Inspira-se bastante em músicas, suas histórias autorais, astronomia e coisas míticas.

BRUNO BRUNELLI é design (on/off), ilustração e branding desde 2007. Seus principais trabalhos são: "Veludo dos 9 Infernos", "Guardião Exu 7 Caveiras", as coletâneas "Pândega" e "Histórias para (não) dormir", e a revista "Pontos Ilustrados" - obra que foi indicada como finalista no Troféu HQMix 2019 na categoria Arte Final.
@pontosilustrados

CAIO PANDA é Ilustrador e escritor e tem a maior parte de seus trabalhos baseados em fan arts da cultura pop em geral. Mas, agora, começou a produzir seu próprio universo através de um livro que está escrevendo e terá o nome de "A lenda de Atlantis".
@caiopandasart

CAIO SALES é ilustrador e escritor, um artista focado em criaturas mitológicas, principalmente de culturas menos difundidas. Autor da série "O Imaginário do Mundo", também é colunista do jornal Gazeta Bragantina, onde fala semanalmente sobre lendas do folclore brasileiro. Já participou de outros projetos da Skript, dentre eles, a antologia em quadrinhos "Pândega", com roteiro e arte. Pós-Graduado em Marketing pela PUC-Campinas, também produz conteúdo para o seu blog, o "My Creature Now", escrevendo sobre seres míticos do mundo todo.
@caiosales_art

CESAR ALBUQUERQUE nasceu em Guarulhos-SP, publicou fanzines, participou de coletâneas como "Pândega", da Skript. Seu trabalho mais recente é "Carcaça de Segunda-feira".
@cesar.silva.5074644

CHAIRIM é paulistana, ilustradora e quadrinista, formada em Design Gráfico pela Universidade Paulista e atualmente estudante de Letras pela Uninter. Com trabalhos impressos independentes ou por editoras, autora de "Darazar", "Mare Rosso", "Bruxinha Mô", "Red+18" e outros, foi indicada em 2019 para os prêmios Angelo Agostini e HQMix, e em 2020, mais uma vez para o HQMix.

CHARLES J. GERINGER é escritor e Designer de Jogos. Formado em engenharia de Computação.
https://cjgeringer.wordpress.com

CLAUDIO ALVES é roteirista, criou as HQs "Reino Vazio" ao lado de seu principal parceiro artístico, Daniel Alves.
https://www.instagram.com/reinovazio

CRISTAL MOURA atua como quadrinista, tatuadora, professora de artes e toymaker. Participou da adaptação para os quadrinhos do livro homônimo "Maldito Sertão" e é coautora da HQ "Horas Escuras", ambos pelo selo Escribas ao Quadrado,da editora Escribas. Também esteve na coletânea publicada via Catarse "Amor em Quadrinhos" (que concorreu ao troféu de melhor publicação alternativa no Festival de Quadrinhos d'Angoulême em 2018) e desenhou uma

história com roteiro de Leander Moura para antologia "VHS" (via Catarse) em 2019 e lançada na CCXP do mesmo ano. Assina o desenho e arte final de "Insonho" (2019, Independente) e está produziu a HQ "Insídia" em parceria com a roteirista Larissa Palmieri (via Catarse 2020).

DANIEL ALVES é artista, seu principal trabalho é a HQ "Reino Vazio" ao lado de Claudio Alves.
https://www.instagram.com/reinovazio

DANIELLA SALAMÃO é formada em Ed Artística, mas atua como ilustradora autônoma e reside na cidade de São Paulo. É especializada em arte tradicional, mas também trabalha com arte digital. Hoje produz mais encomendas editoriais e pessoais.

DENISE BUENO é animadora, quadrinista e ilustradora desde 2015, ama o mundo da fantasia e dar vida as palavras.
@deniseilustra

DOUGLAS FREITAS é advogado, professor, editor e quadrinista. Autor de diversos quadrinhos, sendo seus últimos: "A Necromante", "A Testemunha", "Crowley - A Grande Besta" e "Nas Profundezas da Loucura". Como coautor participou das coletâneas "Teatro do Pavor", "Pândega" e da HQ biográfica "Bill Finger - A história Secreta do Cavaleiro das Trevas". Organizador do Fuzuê Nerd, Comic (Con) Floripa e sócio-fundador da Skript. Mora em Florianópolis com sua esposa, um casal de filhos e 4 cachorros.

ERIC PELEIAS é quadrinista, roteirista, designer e ilustrador. Publicou títulos como "Como Fazer Amigos e Enfrentar Fantasmas", "Últimos Deuses", "Até o Fim", entre outros. Seu próximo trabalho será "Alice Através do Muro", ao lado de Luke Ross e Marco Lesko.
@ericpeleias

ERIC VIANA é ilustrador, muralista, animador, tatuador e artista plástico em construção. Adora retratar o inimaginável e tudo que é abstrato e surreal. Atua desde 2018 com suas ilustrações.
@eric_vianart

EDSON BORTOLOTTE é um sonhador que se arrisca nas artes plásticas, fotografia e escrita. É radialista formado e tatuador de profissão. Lançou seu primeiro quadrinho em 2018, "Maré", indicado para o troféu HQMIX nas categorias;

Novo Talento Roteirista e Publicação independente de Edição Única."
@edbortolotte

FELIPE FOX é designer gráfico, artista plástico e animador. Fundador do estúdio Horroshow onde presta serviços de ilustração, motion graphics e arte 3D e também do colétivo Quadro Negro, estúdio de ilustração que produz quadrinhos e conteúdo para RPG. Além disso é professor de Computação Gráfica em Uberlândia - MG.
@felipefoxnet

GABRIEL KOLBE é mestre em geologia, abandonou um futuro com maiores chances de remuneração para dedicar-se aos quadrinhos. Professor do Dínamo estúdio, em Porto Alegre, criou a webcomics "Gatho" e foi um dos autores das HQs "Febre" e "Ceifa", além de ter realizado diversos trabalhos na área do design gráfico. Seu instagram é @gabrielkolbe.

G. PAWLICK é um ilustrador que, apesar de não ter estudado formalmente, já fez trabalhos para revistas eletrônicas, capas de livros, álbuns musicais, rótulos, propagandas e diversas mídias. Seu trabalho mais recente, lançado pela Skript, conta com um livro e um baralho retratando os 72 demônios da Goetia.
@g.pawlick

HELENA MACHADO EYNG VIANNA desde criança, Helena sempre se atraiu pelo imaginário e o fantástico, se interessando por filmes e livros de ficção científica e fantasia. Mais tarde, se apaixonou pelo gênero do terror, sendo suas principais referências para arte os mestres H. R. Giger, Kentaro Miura, Junji Ito e H. P. Lovecraft. Sua especialidade é desenhar criaturas fantásticas. Graduanda em licenciatura em Artes na Uninter, atualmente trabalha como freelancer e como professora no Dinamo Estudio.

IMMIGRANT é criador da HQ "Graffic Noire Jersey", ilustrador e, no geral, um bom marido e pai de dois cachorros incríveis.
@theimmigrant_art

INÊS BARRETO é formada e pós-graduada em História, pesquisa a feitiçaria, tanto na Europa como no Brasil, e compartilha tudo isso no projeto @ovoodabruxa. Também é jornalista e trabalha há mais de 10 anos com redação publicitária, produção de conteúdo e revisão de texto. Nasceu em 1986 e mora no ABC Paulista.

JOÃO GUTKOSKI é quadrinista, ilustrador e professor no Dínamo Estúdio, onde leciona aquarela e desenho infantil. Formado em Direito pela UFRGS, é criador dos quadrinhos "Por Assim Dizer", "Lunar" e co-criador do quadrinho "Ceifa". Foi indicado ao 32º Troféu HQMIX nas categorias de Colorista Nacional e Web Quadrinhos.

JOSÉ LUIZ PADILHA é escritor e ilustrador desde os 16 anos com mais de 100 títulos ilustrados. Dentre esses trabalhos estão ilustrações de livros (de todos os gêneros), quadrinhos, games e propagandas.
@j.l.padilha

JUNIOR CORTIZO é ilustrador publicitário desde 2005 trabalhando no estúdio Estudiorama, divide seu tempo entre as ilustrações sem graça que pagam as contas e a produção autoral de quadrinhos de "A Tribo" e "Carrapato".
@juniorcortizo

JV SANTOS ou João Victor Alves dos Santos é designer, artista plástico e quadrinista. Criador do blog "Rabiscos Enquadrados" onde publica tirinhas e quadrinhos diariamente.
@rabiscosenquadrados

LARISSA PRADO é escritora, aficionada por terror e mergulha no absurdo em suas histórias.
@lrsrprd

LAUDO FERREIRA é roteirista e desenhista, atuante há muitos anos no mercado de quadrinhos no Brasil, transitando entre o cenário independente e editorial. Ao longo de sua carreira já ganhou vários prêmios da área, como HQMix e Ângelo Agostini, tanto como desenhista quanto como roteirista. Entre seus inúmeros trabalhos lançados, os que mais se destacam são a trilogia "Yeshuah", "Histórias do Clube da Esquina", "Cadernos de Viagem, "Olimpo Tropical", "O santo sangue" e "Zé do Caixão".
@laudoferreira

LEANDRO GOMES DE MOURA (a.k.a. Leander Moura) é quadrinista, ilustrador e artista visual. Já ilustrou obras de autores como Robert W. Chambers, H. P. Lovecraft, Robert E. Howard e Clark Ashton Smith (Editora Clock Tower). É coautor junto com sua esposa, a Cristal Moura, das HQs "Maldito Sertão", de Márcio Benjamin (2016, Escribas e Quadro 9), "Horas Escuras" (2018, Escribas), "Insonho", (2019, Independente), "Antologia VHS", (2019, Independente).

E é responsável por adaptar clássicos da literatura como "O Corvo", de Edgar Allan Poe, (2019, independente e Editora Diário Macabro), e "Os Gatos de Ulthar", de H. P. Lovecraft, (2020, Editora Diário Macabro).

LEXY SOARES é cartunista e roteirista, produz tiras de humor. É autor de "Vida de Inspetor de Alunos", roteirista de "Leitmotiv", "A Situação de Augusto", participou de "Frankenstein 200" e da "Revista Japy" número 1. Desenhista de "Lampião".
@lexy_soares_hq

LÍGIA HELENA VILLON é formada em Cinema Digital e animação. Atua como montadora, produtora, diretora e roteirista audiovisual. Co-escritora da coletânea "Pândega".
@l8artes

LUIZA LEMOS é formada em História, Quadrinista e Cartunista que atualmente trabalha com o projeto "Bruxas - Um quadrinho", que fala das origens do patriarcado no Neolítico e das mulheres da floresta que deram origem àquelas que seriam chamadas de bruxas. Autora do quadrinho "Transistorizada", onde publicava semanalmente pela internet tiras que falam sobre questões LGBT com foco maior no seguimento T e política. Também produziu tiras para o jornal Brasil de Fato.
@luizalemos39

MARCOS CHOBA é quadrinista e ilustrador, nascido em Campinas - SP e formado em Artes Visuais pela PUC de Campinas. Trabalha com bico de pena e nanquim, tendo como principal influência o branco e preto de artistas como Frank Miller e Bernie Wrightson.
@choba_

MARCOS KELLER é professor de História e Filosofia na rede pública do Estado de São Paulo. Podcaster e Criador de Conteúdo no "Mundo Freak Confidencial", "Magickando", "Lírico Obscuro" e "Lupus in Fabula". É mestre em História Social pela PUC-SP estudando Quadrinho, Magia e Tempo. Artista Visual, Oraculista, Roteirista e Xamã Urbano.
@kobolkeller

MARIANA FERNANDES MORGADO COSTA é formada em Letras Inglês e pós-graduanda em Literatura Inglesa com ênfase em terror. Atualmente é pesquisadora voluntária do Projeto de Tradução da Universidade Federal de Juiz

de Fora. Entre as obras traduzidas, destacam-se: "O Chamado de Cthulhu" e "O Habitante das Trevas" pela Skript; e contos em "Alter Mundos - Uma Viagem ao Coração do Insólito" pela Editora Paratexto.

MAZURE MOGANASHI é ilustradora e animadora formada. Animou série para a Disney XD, Andarilha e Touch. Autora de dois livros já lançados independentes, e co-autora da coletânea "Pândega" e "Lovecraft para colorir", ambos da Skript.
@mazuremoganashi

MICHELLE MÜLLER é ilustradora e game designer, nascida em NY, sempre teve interesse em transmitir emoções através de imagens e personagens. Ama animais, principalmente gatos, que é tema recorrente em seus trabalhos junto de fantasia e mitos. Ela gosta de trabalhar com estéticas semi realistas, mangá, creepy cute e com cores saturadas através de técnicas digitais.

PEDRO CORIN há um ano e meio publica uma webcomic chamada "Apenas um Pedro" e em 2020 publicou seu primeiro gibi com o mesmo nome. Participou da coletânea "Pândega", pela Skript.
@pedrocorinart

RENATA C B LZZ é paulistana, já publicou diversos quadrinhos autorais e participou de coletâneas. O tema Morte e Vida permeia seu trabalho, sendo alguns de forma sutil e outros de forma descarada, como no Universo Morteu. Ela entende a Morte e a Vida como algo cíclico, mas não linear. O terror da autora se entrelaça com a fantasia, levando o leitor a mundos onde a tensão da morte sempre está presente e que, como na vida real, não se sabe como e onde acontecerá.

ROGERIO FERRAZ é Animador 2D na TV Pinguim onde trabalha desde 2012. Desde que começou no mercado de desenhos animados participou de projetos como "A Princesa e o Sapo" da Disney e "Show da Luna" e "Peixonauta O Filme" da TV Pinguim . No tempo livre está lançando uma série de HQs chamada "Medalha Zero".
@rogerioferraz7

ROM FREIRE nasceu em Santa Inês-MA. Autodidata, publicou em fanzines e revistas amadoras. Foi office boy, apontador de Jogo do Bicho e ilustrador e diagramador em uma agência de publicidade. Em 2009 entrou para o mercado profissional dos quadrinhos, onde atua até hoje em pequenas editoras independentes do BR e EUA. Em 2013, quadrinizou a obra "Fausto", de Göethe, adap-

tada por Leonardo Santana e colorida por Dinei Ribeiro. O álbum, publicado pela Editora Peirópolis em 2017, recebeu do Instituto Interdisciplinar de Leitura da PUC-RIO e da Cátedra UNESCO de Leitura PUC-RIO, o SELO SELEÇÃO CÁTEDRA 10, pelo seu valor literário, plástico e editorial para a arte-educação. Rom Freire criou os personagens Guerreiros de Glaatu, Khronos, Loonar e Grimorium, esse último já lançado em revista própria, em 2016. Atualmente, escreve seu primeiro livro de ficção.

RUBENS MENEZES é historiador e quadrinista, autor da primeira aventura dos "Consumidores Selvagens: A Ascensão dos Palhaços", na qual criaturas fofinhas mergulham nas raízes do fascismo e sua intersecção com as redes sociais, para investigar como chegamos onde estamos hoje.
Visite www.rubens.net.br ou @rv3en5 no Instagram para saber mais.

SAM HART é desenhista de "Juiz Dredd", "Tropas Estelares", "Robin Hood", "Rei Artur", "Grace O'Malley", coautor de "Atômica" e criador de "Projeto Mega-Ultra", "WAR - Uma Eternidade de Guerra" e "10 Dias Perdidos."
www.instagram.com/samrahart

THIAGO KRENING é formado em Desenho Industrial pela UFSM, especialista em Cinema pela UFN, mestre e doutorando em Design pela UFRGS. Já trabalhou com ilustrações editoriais, quadrinhos, artes para games e animações para clientes nacionais e internacionais.
@thiagokrening

THIAGO RIBEIRO é ilustrador e colorista de quadrinhos internacional, trabalhou em editoras como Titan, IDW, Dynamite, DC, Darby Pop; no Brasil participou dos projetos "Justiça Sideral" e "Reino Vazio"; além de participar como artista plástico de salões e exposições coletivas individuais no Brasil, Portugal e Itália.
@thiagoribeirocolors

VANESSA FERNANDES DOS SANTOS é arquiteta, Urbanista e ilustradora. Prefere arte tradicional e pintura em aquarela para desenvolver suas criações.
@sweetsenkai